Emu Wave 模拟热浪，激情无限

北京的夏天不是平常人能忍受的，特别是我这样一个南方人，但是本月的模拟热浪却让人激情澎湃。世界杯风云已烟消云散，模拟器界的战火已点燃，从本月的一些大作就可知道，合金弹头4被人POST到新闻组ABEM上，到万众期待的MAME v0.61发布，乃至GBA上的大作黄金太阳2——失落的时代、CAPCOM名作魔界村GBA版，怪兽之门，以及NEBULA v2.19支持了IGS的另一大作中国龙2，这一切的一切都应征了，模拟器界的精英们已从世界杯热潮里跨出来，重新回归自己的模拟器岗位，七月还只是模拟热浪的开端，让我们期待更加炎热的八月的到来吧。

本月杂志最大的变动就是呼声最强的掌机专栏开设了——“梦幻掌机”，由COTOLO责编，每月为大家送上最新的掌机游戏新闻，硬件资讯，游戏评论，攻关密技。希望大家多提提意见。当然本期光盘的内容也绝对不会让大家失望了，这么多热门大作，绝对让你在这个夏天更加HOT。

龙二

2002.7.18



模拟地带（2002年第6期）

出版：北京电子出版物出版中心

制作：《模拟地带》编辑部

出版编辑：李林、崔保华

终审监制：吕丁

出品：孙胜利

主编：龙二

副主编：张山

专栏编辑：GOUKI、COTOLO

WDPQU、微风

美术编辑：红帽

设计：Z’Studio工作室

特约撰稿人：楚江、李可文

MugenChina、电子DIY工作室

Xingji Labs

编辑部电话：（010）88561165

发行部电话：（010）88561319

发行部传真：（010）88561318

发行：赵琦、杨晓昆

地址：北京市海淀区增光路45号中国工运学院《模拟地带》编辑部

邮编：100037

编辑部E-Mail:emuzone@hotmail.com

印刷：北京四季青印刷厂

出版号：ISBN 7-900345-96-5/TP.56

出版日期：每月1日

定价：人民币10元（光盘+手册）

模拟地带

目录

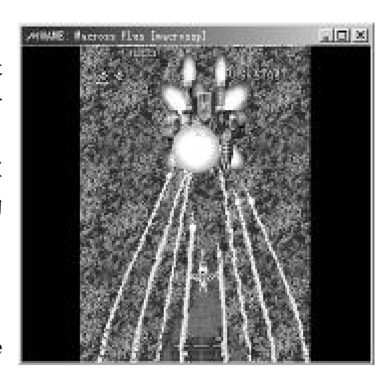
模拟 速递



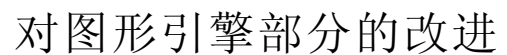
文:Emu-Zone/NewsTemper

模拟器篇

MAME 0.61发布



MAME在模拟器界中来说无疑是将长期占据“老大”这个地位的，笔者对于MAME的敬仰也有如滔滔江水连绵不绝。下面我们就来看看这个再次被称作“万军之王”而版本变动却只有0.01的MAME的0.61的变化吧。



对图形引擎部分的改进

修正了Sotsugyo Shousho 的title地图。[Nicola Salmoria]

修正了Pinbo中的图形问题。[Zsolt Vasvari]

改进了对NeoGeo游戏的光栅处理效果。[Razoola]

改进了HAL21的gfx部分。 [Acho A. Tang]

预备要在CPS2游戏中增加光栅效果。 [Barry Rodewald]

对Psikyo（彩京）公司的游戏增加了alpha blending（阿尔法混合）。[Paul Priest]

对声音除了部分的改进

修正了Y8950在某些SNK游戏中配置YM3812/YM3526时的问题。[Jarek Burczynski]

修正了Spinal Breakers的声音问题。[Nicola Salmoria]

HAL21可以出声了。[Acho A. Tang]

主程序的增强

加入了光线枪的支持。

新增45个游戏的支持。

关于MAME0.61的其他部分更新，由于内容过于专业化，在此就不细说了。更新后面“[ ]”里面我想应该是解决这些问题的程序员们吧。

WinKwakas 1.44a

看见MS4（合金弹头4）出了，又看见WinKwakas 1.44a也出了，迫不及待的Down了一套回来……。结果发现不支持MS4，见鬼！哈哈～开个玩笑，其实这么久了才推出的新版更新的地方还是满多的。

新增对游戏支持：

漫画英雄Vs.街头霸王（US 970827）

吸血鬼猎手2：黑暗救世主的复仇（Japan 970913）

战国传承3&战国传承3（Decrypted Cs）

Zuppapa&Zuppapa（Decrypted Cs）

Vliner

街头霸王Ⅱ’（YYC）

图形效果

Motion blur（动态模糊）。

增加了在显示菜单中控制全屏分辨率的选项。

修正了使用透明选项后没有记录在ini文件中的错误。

另外，作者按照最新的MAME规定重写了自己的Rom支持表，接下来肯定又是一通升级。

Gens 2.0 发布新版

Gens似乎已经很久没有发布新的版本了。就在截稿的前几天在编辑部里面笔者还和某位号称自己；“韩国战网格斗游戏无敌”的老男人用这个Gens的一





个早期版本对战《幽游白书》，至于对战结果～嘿嘿，是个秘密（可以透露，因对战过于激烈导致过一次死机）。^_^ 下面，我们就来看看这个新版本的Gens 2.0给我们带来了多大的改进。

32x部分

模拟出了SH2的CPU部分（特制的ASM核心）。

完美支持了FIFO的寄存器和DMA。

支持了32X VDP（看来似乎是32x的驱动器某部分）。

支持了PWM声音（应该是类似于效果音的东西）。

[SEGA CD]

修正了使用虚拟光盘时的错误。

[GENESIS]

增加了一些颜色调节功能，例如：亮度调节、对比度调节。

重写了Gens.txt（模拟器说明文档）。

屏蔽了调试器功能 （作者认为这功能多余，就删除了）。

修改了应用程序的图标，或许是为了换个心情？

看样子如果没有意外，近期是不会有Gens的新版本再出来了，因为作者提到了他正在为一件重要的事情忙碌着。

Pete's PSX openGL/D3D GPU升级至v1.64

经常看见Pete更新它他插件，不过每次下载回来似乎都没感觉到它有多大变化，或许是我没用到新增加的功能吧。反正程序员要做的事情就是不停地找出错误，并且修改它，有时还要根据需要美化一下自己软件使用的GUI（图形界



面）。总之，有免费的新东西用总不是什么坏事。

NeoPop v0.42



早些时候（很久很久以前），NGP的模拟器也曾经火过一阵子，当时甚至出现了在DC、PDA上面使用的版本，几乎天天更新不知疲倦，但是好景不长，那三分钟热度过去就不怎么出了。还能坚持下来的都是英雄，新出道的小辈也是后生可畏。较之前一个版本来说v0.42能够运行《Sonic Pocket Adventure》和《Cool Boarders》了，速度也有了一定提升。

Visual Boy Advance 1.0a

不错～：）前些日子咱们大伙都正用这个东西在玩《恶魔城～白夜协奏曲》中，过关斩将的好不痛快。这段时间VBA的作者可没闲着，推出了新版。



变动是：

改变了合声方式，现在在用的是0.91的那种方式。这样做的主观感受就是不会有类似1.0里面那种怪异的颤音了。

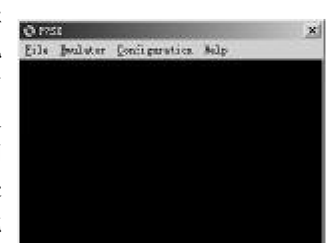
加入了默认的存档路径，如果你犯懒或者是别的原因没设置这个，对你储存记录也没影响了。

现在如果你没有设置目录，也不会出现Windows提示你“xx地址发生致命错误”，现在你能更懒一步了。

增加了对游戏Rom出品公司的识别能力。

PCSX2 v0.038

说不清到底PS2模拟器从现在这模样到真的能用我们需要等待多久，我想一年左右够了吧。本来我们身边有可文的DreamPS2这一个盼头就没必要再看老外了，因为杂志社的同志们还有龙二大哥会经常去探望这位人见人爱的天才程序员顺便鞭策他尽快写出模拟器的。不过目前的进度看来老外的速度显然更快些，这个PCSX2已经可以运行很多Demo了（我们鼓掌），不过各种寄存器之间存在的问题还是很多的，因为据说PS2的中央处理器EE是相互查询着使用的，因此处理起来比

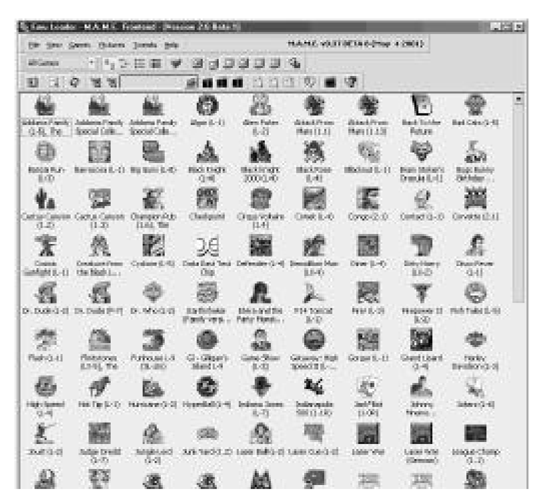




较麻烦。所以我们现在能做的仍然是等。PCSX2的两位作者shadow和linuzappz加油啊～！可文也加油啊～！我们都等着玩呢～嘿嘿嘿。

前端及周边篇

MAME Icons 0.60



爱玩MAME的人一定经常会望着那有如天文数字的各种游戏名称发愁，只恨自己当初没学好英语，现在看了MAME里这些各式各样的游戏名字就犯晕。只能不时地抱怨道："这到底什么跟什么啊，鬼才看得懂！"。基本上笔者感觉MAME的图标能够在很大程度上缓解这种压力。不过这并不是说MAME Icons的作者的初衷是为了缓解这种脑部压力。我猜MAME Icons的作者们一定是为了美化MAME这个老朋友做出一些贡献。不过不论如何，面对这么丰富的图标，这么方便的东西，换了谁都会忍不住下载一份到自己的硬盘上面做个收藏的，你会例外吗？

RomManager 3.11

向大家推荐一款非常好用的ROM管理工具～『RomManager 3.11』。它和类似于RomCenter的管理工具的管理方式不同，其实RomManager不是用来管理存在于本地硬盘上面的Rom文件的。一些经常收集Rom的老玩家可能比较清楚，早先的时候"Rom文件"是"Rom收集者"或者"Dumper"们在Mirc之类的聊天室中互相交换得来的。RomManager可以对你的本地硬盘中的



Rom同标准的Rom数据库信息进行比较，从而得出你缺少的Rom。方便你在Mirc聊天室中与人进行交换，这样一来可以减轻你的负担，二来可以让你感觉使

用RomManager交换Rom比平时更有兴趣。

关于最新版本的变动：

[RomManager 3.11]

针对3.10出现的新功能所带来的一系列问题而出的一个除错版 ;)

试试看！：)

[RomManager 3.10]

完全重写了missing lists的handling method. 支持格式有：

ClrMamePro：“ .log”操作表（ALL sets）和miss.txt（非multi-sets）。

RomCenter：missrom.txt（ALL sets）和miss.txt（非multi-sets）。

TUGID：_miss.txt（ALL sets，但是'display games'选项不能工作）。

RomDoctor：miss.txt（非 multi-sets）。

Good Tools：miss.txt，已支持被排除的Roms。

稍微变动了一下对话窗的位置等。

CM logs：已经可以计算类似“错误的crc/Rom大小”的错误。

关闭了Trusted Nicks List feature 直到我可以让它正常工作为止。

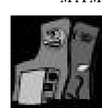
修正了一些自创的缩写，但是缩写太多不易读懂。

Checklists（检测列表）现在已经可以被DCC连接/访问到

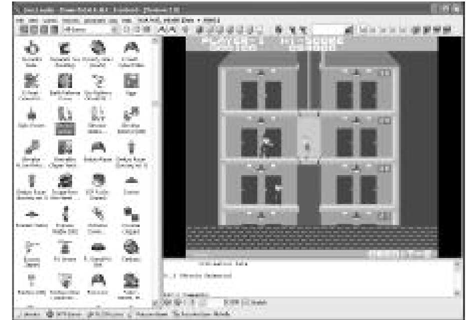
注意：为了新的识别代码，你需要再重置一次你的路径。

希望各位用着习惯^_^

MAME infodat 4.12



这个东西是用来显示关于MAME所支持的游戏的一些更新历史及相关资料的一个数据文件，有兴趣可以看看。拷贝到MAME的相关目录中。基本上说这个东西是用来长见识的，可以让你玩过这个游戏后到论坛之类的地方更有的吹～。

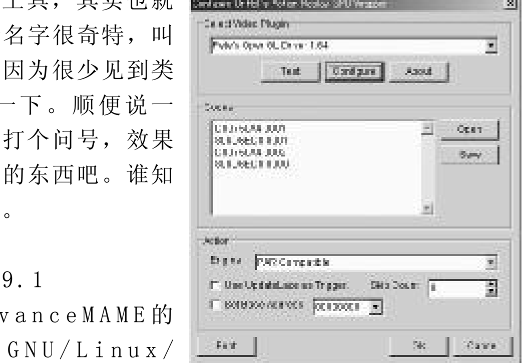


Emu Loader v3.0 release 2

一个MAME用的前端，前些日子一直有一位朋友在不知疲倦

地汉化它的中文版本。最近看不见了，估计过些时候有必要写一个使用教学之类的东西了。东西很好用，推荐一下^_^ 。

Dr Hell's Action Replay GPU Wrapper 1.02



听名字像是用来录像的工具，其实也就是干这个用的-_-！。作者名字很奇特，叫“独田地狱斋”，日本人。因为很少见到类似的工具出现，在此推荐一下。顺便说一下，这类工具的效果很值得打个问号，效果应该不及GPU的作者直接写的东西吧。谁知道呢！PEC不是用的很好嘛。

AdvanceMENU v1.19.1

AdvanceMENU是AdvanceMAME的GNU/Linux/DOS前端，“？？？”怎么又是MAME？呵呵，鬼知道，大势所趋吧。值得注意的是这个MAME的前端好像支持3dfx的Voodoo显卡，现在手里还有Voodoo的朋友可以试试，有什么感觉可以写信告诉大家，看看是否够巫毒。

TurboMAME v0.61 Ultimate Edition

介绍一个对应着刚刚问世不久的MAME0.61的前端工具。看看它都有些什么：具备快速导航系统、兼容MAME32能自动支持矢量摇杆的游戏（实际意义不大）、能对一些MAME 0.61存在的声音问题作出正确的调整、比较好用的帮助文档。总的来说使用前端工具这个东西无非就是会出现两种可能，一种是操作简化了，还有就是能调整的东西更多了，用着似乎更复杂了……感觉这个就是属于后者的那种。

DAEMON Tools 3.16

这是一个很厉害的虚拟光驱工具，基本现在玩模拟器的朋友都用它了。它能支持所有主流的虚拟光盘格式，新版本能够自由设置光驱名称，DVD区域代





码等，对一些加入了对DAEMON加入检查的防虚拟游戏进行针对性措施。以上种种表明……你需要更新你的虚拟光驱工具了，DAEMON是最好的！

汉化情报站

《梦幻之星 4》汉化进程已达80％

根据梦组的消息，对于SEGA MD的经典游戏《梦幻之星 4》的汉化工作已经完成了80％。之前困扰着梦组的频繁死机问题已经被解决，他们已经更换了一个完好的日文版Rom并重新进行了文本编译。不过对于一些专业的汉化工作所使用的术语，笔者也是知之甚少，本想看看相关资料给大家解释得更清楚些的……无论如何，我们都要感谢梦组为我们作出的努力。



《黄金太阳》汉化公开测试版

前些日子一个神秘的汉化小组CGP正在招募能够汉化日文的志愿者作为文本翻译，打算用来汉化GBA上面最值得一玩的游戏之一《黄金太阳》，时隔不久他们就发布了《黄金太阳》汉化公开测试版，该测试版包括：



1．开始部分的剧情汉化
2．菜单汉化
3．部分物品汉化

根据测试过这个版本的网友说，CGP小组的汉化水平相当不错，内容翻译的都很好。相信经过广大爱好者的通力合作一款汉化精美的《黄金太阳》就会出现在各位朋友的面前。

《最终幻想６》汉化工程（测试874版发布）



听说前些日子Necrosaro（屎王）先生一直被某些人或事情困扰着，心情很烦乱。现在能看见他发布《最终幻想６》的一个演示版，笔者再这里也替Necrosaro感到欣慰，也替期待他汉化作品问世的玩友感到高兴，毕竟那些琐事没有影响到汉化工作的顺利进行。按Necrosaro的说法：“现在向大家展示的这个８７４版是目前最新的汉化成果，发布这个测试



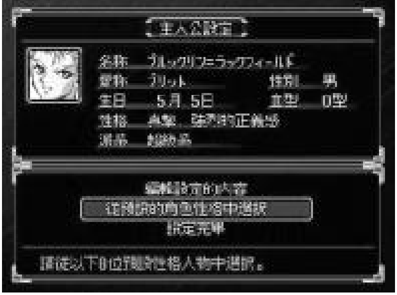
版的主要目的就是告诉大家：我们目前已经完全成功破解了 FF6 的大字体系统！翻译方面，目前总的翻译进度大约已达到４０％！细分的话：剧情翻译已到杰夫卡率领帝国军到炭坑都市抢夺幻兽的地方了（共翻译 874 句，所以叫做 874 版）。这个测试版的完成度已经非常之高了，至少我把目前已汉化完的地方整个测试一遍用了差不多4个小时（也许和我的水平有关系吧，汗……）。总之作为汉化人员的自己，我们对这个版本还是比较满意的。当然不足之处一定也还有不少，欢迎大家到论坛提出宝贵的意见～”这样看来Necrosaro的近况还好，我们祝贺他。

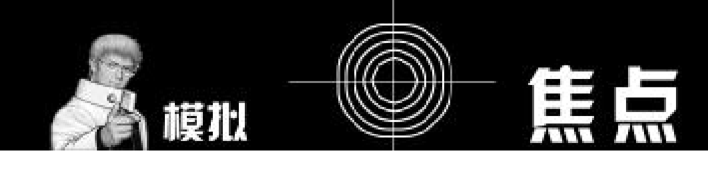
PS机器人大战Alpha　汉化度80％

前些时候曾经出现过一个机器人大战Alpha的汉化版本，用户反响不是很好。归咎其原因可能是由于做汉化的人并不是很了解机器人大战这个系列游戏，只能按照日文的愿意去翻译，这样会闹出很多笑话，即使是经常打《机器人大战》的老鸟们看这些都会有些摸不着头脑。但是当笔者看到本次负责翻译



《机器人大战Alpha》文本的人员中出现了“金八老师”这个名字时，笔者对本版机器人大战的翻译质量的信心提升百倍，期待值也随之提升了N个百分点。热血、必中、再动！金八老师前些日子一直都在隐身，原来是全力去翻译这个了。目前全剧情中文化程度已经达到了80％以上，不日将完工。届时会不会出现一个自由汉化在质量上的奇迹呢？





VGS终于可以在WIN 2K/XP下运行

文：Emu-Zone模拟创作室/微风

一个可以和EPSXE分庭抗礼、也是唯一被SONY官方禁止开发的PS模拟器——VGS。它凭着良好的兼容性和很完美的PS硬件模拟在PS模拟器中占有很高的地位。但由于模拟器VGS已经停止开发以及VGS的种种限制而一直为玩家诟病。但瑕不掩瑜，许多喜欢VGS的模拟界天才程序员都在针对VGS的缺点发布各种补丁。但VGS不能在以NT为核心的Win2000和WinXP下执行的问题却一直无法解决……

2002年7月15日，一位名为SaPu的程序员把自己开发的能让VGS在NT内核操作系统（Win2k/XP）下运行的补丁，发给了PSX Fanatics的Keith代为测试。就在广大VGS爱好者半信半疑的情况下，第二天SaPu就放出了这个补丁，并让它运用在VGS的各个版本下。同时也把源代码放了出来给爱好者们共同研究！而PS模拟器的周边强人Aldo也顺势推出了集合所有VGS重要补丁的All in one前端，当然也包括了这个SaPu的VGS Win2k/XP的补丁！让VGS运行在2K/XP下运行不再是梦，又给了自己一个放弃Win98的理由……



注：此图为'XP下的VGS界面

使用方法：

把我们杂志光盘附带的Aldo’s VGS Video Patch XP和CVGS 1.41破解版的压缩包解压到硬盘上的同一个目录（例如E：\VGS），然后进入该目录，先执行VGS原始版，会自动生成tnkXfs.dat，退出后再执行VGS Video Patch XP.exe就可以使用补丁了，第一次运行最好只选择640x480的分辨率和勾选Sadu fix for Window2K/XP以保证兼容性，在下次使用时就可以选择相应的补丁了。



FAQ：

问：第一次开始运行，提示tnkXfs.dat文件错误？

答：因为Win2k/XP和Win9x不同，所以tnkXfs.dat这个文件是生成在2K/XP安装盘的根目录的Documents and settings\你的用户名\Local Settings\Temp这个目录下的（注意Local Settings是隐藏目录，XP下的打开方法为工具→文件夹选项→查看，选中显示所有文件和文件夹）

1：进入Documents and settings\你的用户名\Local Settings\Temp，删除tnkXfs.dat。

2：运行一遍原始的Connectix VGS.exe，提示只能在9x下运行，按Exit退出，这时会在Documents and settings\你的用户名\Local Settings\Temp下生成新的tnkXfs.dat。

3：运行VGS Video Patch XP.exe，第一次运行时分辨率选640x480，SaPu's fix for Windows 2K/XP这个选项打勾，其他选项都不要打勾（如果是P4用户的话把那个daNIL's Pentium 4 Fix选项打勾）。

4：点击RUN即可。

5：之后如果你想玩FF9，寄生前夜2，基恩之野望等这些游戏的话，可以把第三，第四，第六个选项都打勾，完美运行！[如上图]

注：

1、1~4步骤是为了得到正确的patch过的tnkXfs.dat文件，另外玩的时候尽量把能关的程序都关了，可以有效减低游戏中定格的概率.

2、有时运行一次后再运行时会出现跳出问题，这时打开Win2K/XP的任务管理器，看看内存里有没有tnkXfs.dat驻留，如果有的话就把这个tnkXfs.dat进程关了，就可以了。

Aldo's VGS Video Patch XP的一些其他问题：

1：测试中发现，当开启那两个有关FF9的修正选项时，在VGS退出后会发生tnkXfs.bat这个进程驻留内存的错误，这时用任务管理器把这个进程关闭了就可以。（下一次运行VGS前一定要把这个进程关闭，否则不能运行）未开

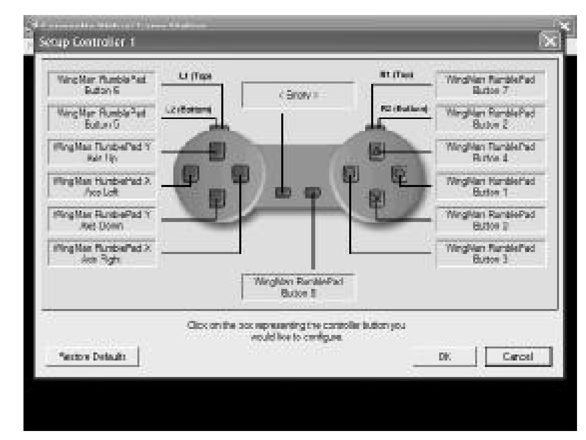


注：此图为为修正过图形的SD高达GGF的战斗读取画面

启那二个FF9选项时不会发生该问题．另外喜欢基恩野望的朋友不用担心，基恩野望的修正是那个DecDave’s Parasite Eve 2 jap Patch CVGSPE2A选项所提供的（这个选项是修正一些游戏运行错误），所以打开该选项不会出现在VGS退出后tnkXfs.bat驻留内存的问题。而SD GUNDAM的图形修正就和那2个FF9修正选项有关了（这2个都是修正图形方面的问题的，如FF9的战斗画面菜单，SD GUNDAM战斗前的读取画面等）。

2：该补丁对P4的修正还是有问题，社区里很多朋友都说即使选中了P4修正选项也会出现问题，因为我自己使用的不是P4所以不能进行测试了，如果真有问题的话我想Aldo会尽快推出修正档的。

其次，经我测试：如果你的Win2k/XP用户名为中文名的话，VGS Video Patch XP会找不到Documents and settings\你的用户名\Local Settings\Temp目录下的tnkXfs.dat文件，这可能是因为该补丁不支持中文双字节的引导，解决方法是新建一个e文的用户帐号，然后注销使用这个新帐号即可。



这里要谢谢本站成员Highsky提供的新闻以及补丁使用技巧！



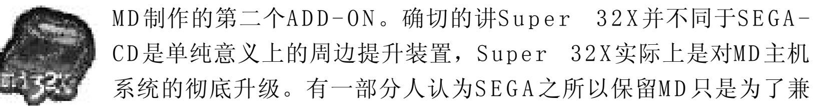


最后的辉煌——Gens V2.0

可以说国内了解SEGA的人大都数是通过对Mega Drive [俗称：SEGA五代]认识开始，相信这些玩家也一定不会忘记《超级忍》，《火枪英雄》、《梦幻模拟战》、《光明力量之古代封印》、《音速小子索尼克大冒险》、《梦幻之星：千年纪的终结》这些脍炙人口的热门游戏的，可以这么说：MD造就了整整一代铁杆的家用游戏迷，它在国内玩家群体中起着不可替代的电玩知识普及和游戏欣赏艺术的培养作用。可能很多玩家都知道SEGA CD这个SEGA在继MD后推出的ADD-ON，是但是估计很少有玩家听过或玩过SEGA Super 32X。


图注：这就是偶一个老外朋友的SEGA MD一体机，日本……

SEGA公司1994年11月发售的Super 32X是SEGA继SEGA-CD以后为MD制作的第二个ADD-ON。确切的讲Super 32X并不同于SEGA-CD是单纯意义上的周边提升装置，Super 32X实际上是对MD主机系统的彻底升级。有一部分人认为SEGA之所以保留MD只是为了兼容MD的卡带和少附加一个电源。看了Super 32X的硬件规格后，不得不承认这个说法不无道理。



Super 32X使用两块日立（Hitachi）的32位元CPU "SH2"，这是一块时钟速率为23 MHz的RISC CPU，其速度可达40 MIPS。而MD的68000和Z80两块CPU已经成为了协从处



图注：SEGA SUPER 32X 当初的全套包装。

理器。Super 32X每秒可以处理50，000多边形，硬件支持回旋和缩放。分辨率和MD一样，可同时显示32，768色。音源则在MD的基础上再加了两个立体声声道。使用卡带存储，并且兼容MD。Super 32X还可以将原先不支持存档的游戏进度保存下来。就机能来讲Super 32X已达到了次世代主机的水准。

尽管SEGA官方从未承认，不过仅从Super 32X的技术规格和发售时间就不难发现，Super 32X有着SEGA后来推出的32位元主机的影子。SEGA当时的态度很矛盾，既不想放弃仍在创造一定效益的MD平台，又要面对次世代主机的挑战。于是在原有MD主机上提升机能似乎是一个两全的好方法。可是SEGA再次失败了。Super 32X失败的原因有很多。首先是价格，其昂贵不亚于购买一台其它厂商的新主机;其次是兼容性问题，由于技术上的不成熟，Super 32X和MD主机的协作并不成功。还有Super 32X的软件支持极少，据非官方统计Super 32X只有27款游戏曾发售过，即使是SEGA官方也有资料称Super 32X的软件不超过50款。



图：SEGA SUPER 32X推出时主机大海报

因此对于大多数人来说Super 32X只是一个只闻其名的昂贵周边。而对于SEGA，Super 32X使它彻底的放弃了MD平台。虽然Super 32X是以悲剧收场，不过SEGA的悲剧还没有演完。[当然这是后话了，与本文没有任何相关]

在介绍了相关的一些知识后，让我们回到本文的主角“Gens”上来，Gens是一个SEGA MD模拟器，它是由一名法国学生Stef用自己的业余时间开发的，是现今评价最高的MD模拟器。其对SEGA MD的模拟已经到了可以乱真的地步，而且附加的SEGA CD模拟功能也正逐渐完善中，如果要问Gens今后的发展方向是什么的话，很多人都能猜到，那就是将SEGA GENESIS的所有功能都笼入模拟器中（包括SEGA MD ， SEGA CD ， SEGA 32X的



模拟）。

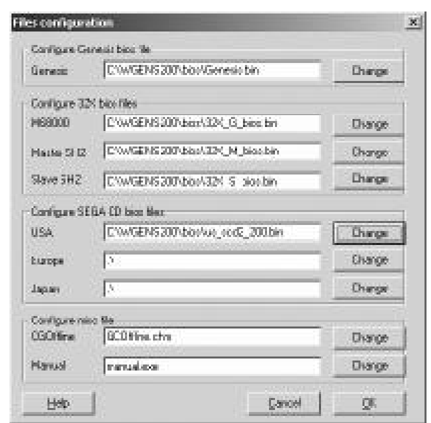
正如我们猜想的一样，Gens v2.0版终于推出了，如我们预料的一模一样，新版本支持了对SH2 CPU模拟，也就是已能玩SEGA 32X游戏了，虽然在Gens之前早有Ages能玩SEGA 32X的游戏，但是在模拟程度和效果，画面，音乐及稳定方面，绝对不是能和Gens对比的。相信买过第3期杂志的玩家，一定看过了COTOLO所写的Gens究极教学，我在这里不多说什么基本的操作和教程了。由于Gens完成了对SEGA MD、SEGA CD和SEGA 32X的模拟，因为V2.0也是它最后的一个版本了。

让我们来看看GENS V2.0版，到底与以往的版本有何不同：
SUPER 32x部分：
SH2 CPU 模拟（特定组语核心）
100% 的架构工具
完整的 DMAC/DREQ 支援
完整的外部区域工具支援
完整的监视计时
完整支援先进先出（FIFO）暂存器即直接记忆体搜寻（DMA）
32X VDP 模拟
支援填充功能
完整支援直接色彩模式
完整支援压缩像素模式
不需使用 Genesis VDP 及优先序即支援 run length 模式
PWM 声音模拟（尚未支援 DREQ1 DMA ）
SEGA CD部分：
修正部分错误
Mega Drive部分：
新增支援 IPS 修正档
改善对其他模拟器（如Kega，Genecyst）的即时存档支援度
修正 Z80 的部分错误
YM2612模拟部分
修正频率调节 LFO 的错误
修正特殊模式（channel 3 下）的独立插槽频率计算
PSG声音模拟部分：修正 Noise Channel
改进VDP描绘引擎：



改善的色彩描绘
速度更快
修正部分国别判断的程式部分错误
一般修正：
新增部分色彩调整功能：
亮度调整
对比调整（注意：对比跟亮度调整还无法计算正确）
灰阶调整
反转模式

嗯，看了上面的这些专业术语是不是觉得有点累了，那我们接着继续讲如何设置GENS才能玩SEGA 32X游戏。由于SEGA 32X必须配合BIOS才能运行，所以我们一定必须得有3个Bios，包括：32XM68000、Master SH2 和 Slave SH2，这些我们在本期光盘里都已给大家送上了，至于怎么设定，大家看看下面的抓图就知道了，注意下面里的目录是以本人的机器为例的，Gens是放在C盘的根目录下的，如果你不一样，可以自已来设定Bios的路径。



接下来的事情，还得注意一点，你设定完Bios，记得关闭Gens，然后再重新运行Gens，才能正常运行32X的游戏。

SEGA Super 32X 的精品游戏推荐，由于篇幅的问题，我只能列出10个游戏推荐！

After burner 32x，冲破火网	Black thorne [看到了当时的暴雪公司就这么NB了]
	

idsoft的毁灭战士，没人会不知道吧 	Kolibri，看到这样的游戏画面，你的感觉会如何呢？ 
Metal Head，想想当时已流行这种类似于装甲核心的机器人游戏了 	Mortal Kombat 2，一看图片就知道真人快打2啦 
Spiderman Web Of Fire，蜘蛛人 	Virtua Racing Deluxe，世嘉拉力，喜欢吗？ 
大名鼎鼎的VR战士 	Zaxxon Motherbase 2000 

其实SEGA Super 32X上有太多好玩的游戏了，本期光盘内附送了所有SEGA SUPER 32X的游戏，一共有44个，够强吧，希望您能够喜欢！

备注：文章部分关于Super 32X主机的介绍来自“无声模都”

相关：Gens官方主页：http：//gens.consolemul.com/

Sega 官方网站：http：//www.sega.co.jp





Emu Wave专题



高贵优美苍白孤独的暗夜诗人，满腔愤懑不愿安息的复仇怨灵。这是两句形容吸血鬼的诗句，很久以来人类都对“吸血鬼”这种穿梭于黑色之中，优雅浪漫，魅力与邪恶并存的长生不死的魔鬼怀着倾慕与恐惧交织的复杂感情。的确，吸血鬼比起西方恐怖传说里的另外两大怪物：愚蠢的僵尸和丑陋的狼人，魅力值超出太多了，它是最诱人，最神秘，最浪漫的传说人物，因为它身上具有一切不可思议的魅力：年轻，美丽，永生不死……在吸血鬼和受害者之间，时常还有一种掺杂着情欲的施虐与受虐关系，就像所说“使你在极度幸福中死去”难道还有比这更有诱惑力的吗？当他披着黑色长袍，高傲孤独地徘徊于夜色茫茫的街头时，有谁能抗拒他隐藏在苍白俊美浪漫优雅外表之下的森森利牙呢？

没错，这期的专题便是大名鼎鼎的《恶魔城》系列，那么就请您点起一支烟，沏上一壶茶，和我一起开始这段恶魔城之旅吧！

一、吸血鬼

吸血鬼的历史似乎和人类一样长久。据说最早一个是圣经中的该隐。根据圣经记载，亚当和夏娃被逐出伊甸园之後来到荒野，并且生了许多孩子。该隐是老大，同时也是世上第3位人类。他是个农夫，和牧羊人弟弟共同生活。有次两人照例向上帝献祭，弟弟奉上的是丰盛的肉食，而该隐的青菜萝卜自然招来上帝不满。该隐由此谋杀了弟弟，翌日上帝问该隐他弟弟哪里去了，他辩称不知。上帝怒道：“狡赖！你弟弟的冤魂向我哭诉你的暴行，你却说不知。所以你得接受我的惩罚！”该隐于是向上帝求饶，但是上帝说：“不，我不会杀你，而且我知道你以后一定会被人唾弃。所以我给你一个与众不同的记号，这样你就会让别人知道你不该被杀——只是尽量折磨你罢了。”后来，该隐亡命到了非洲，变成了黑人的祖先。

据说上帝所谓的“与众不同的记号”就是指该隐从此以后唯一的食物就是

人类的鲜血，并且永远生活在黑暗之中，不能看见阳光，永生不死，世世代代受此诅咒的折磨。但很多人认为这是穿凿附会。再后来该隐和撒旦的情人莉莉丝（Lilith）成婚，莉莉丝教导该隐如何吸食活人之血令自己得力量。应该说真正的吸血鬼从此诞生了。

该隐的后代被称为第二代吸血鬼，而第三代吸血鬼则是指第二代吸血鬼的后一代，一共有十三个。第三代吸血鬼是诺亚大洪水的幸存者。他们建立了十三个不同的吸血鬼氏族并叛灭了他们的父母——第二代吸血鬼。

古代的第三代号称拥有能与神相比的力量。而数千年后的今日，吸血鬼的血脉已经到达第十叁至第十五代了。在中世纪以前，吸血鬼成员由于拥有特殊异能和不死之躯，通常可以成为一方霸主，甚至互相争权并造成一般人的恐惧。直到十四世纪左右，天主教廷宗教审判所确知吸血鬼的存在，随即大肆进行扑杀。虽然吸血鬼拥有异能，但是任何一名吸血鬼都无法同时阻挡千百名凡人的合作威胁。于是吸血鬼的生存陷入空前危机。

为了因应恶劣的局势，当时的几个吸血鬼氏族（约为第六至八代）不得不进行结盟，於是产生了CamarIlla(密党)盟派。这是由七个氏族所组成的盟派，也是至今较大的盟派。密党创立之时立下了六道严格的诫律传统(SIx TradI-tIons)，要求盟派中的后世吸血鬼永远遵行。

除了密党之外，吸血鬼的另一个盟派是魔党。整个魔党联盟由两个氏族控制。魔党联盟不承认密党的六戒。他们的统治手段主要是武力和血。传说魔党会将新加入的吸血鬼成员活埋，令其恐惧，再以血统（Blood Bound）加以束缚。魔党和密党之间的战斗一直在持续。冲突不时发生。

密党六条戒律是：

第一戒律：避世

The FIrst TradItIon: The Masquerade

不可对非氏族的人显露自己的面目，否则其他吸血鬼会和你断绝一切关系。

第二戒律：领权

The Second TradItIon: The DomaIn

在自己的领土上，你有着至高无上的权利，任何外来的吸血鬼都要尊重你。

第三戒律：后裔

The ThIrd TradItIon: The Progeny

如果你要创造新的吸血鬼，你必须得到尊长的同意。如果你违反此戒条，

你和你的后裔都会被处死

第四戒律：责任

The Fourth TradItIon: The AccountIng

你所创造的吸血鬼是你的后裔，在他们被让渡之前，你应该在各个方面指导他们。他们的罪要当成自己的来忍耐。

第五戒律：客尊

The FIfth TradItIon: HospItalIty

应该互相尊重领权。在你到达一个陌生的城市时，应该向那里的管理者引荐自己。如果没有得到他的批准，你不能在那里做任何事。

第六戒律：杀亲

The SIxth TradItIon: DestructIon

严禁杀害你的同类，只有长老有猎杀的权利。

其中，第一条：避世是最重要的吸血鬼戒律，一个吸血鬼必须隐藏自己。任何一个违反此传统的吸血鬼都会受到严厉的处罚。

上面所介绍的是关于吸血鬼的起源以及一些相关传说，接下来，该我们的主角——所有吸血鬼中人气最高的Dracula伯爵出场了

二、Dracula

Dracula伯爵等待了四百年。轮船运载着他故乡的泥土，他在泥土里重新生长。人群来来往往的街道，Dracula伯爵衣冠楚楚驻足凝视——凝视他的爱人，四百年永不改变日夜牵挂的爱人。“回过头来吧，我的爱人。”于是目光相遇，这是一种怎样的深情，虽有很多的路人，然而目光依然可以穿越，他的爱人MInna一无所知。可是目光相遇了，路人成为他们深情相遇的完美背景。

《惊情四百年》

《惊情四百年》的蓝本——Bram Stoker的小说正是根据真实历史改编，也就是说Dracula在历史上确有其人。

Bram Stoker笔下的Dracula是Vlad Ⅲ Dracula，是15世纪属于Basarab王室的瓦拉几亚的君主。瓦拉几亚是罗马尼亚的一个省，北面和特兰西瓦尼亚和摩尔达维亚接壤，东面是黑海，南面是保加利亚。瓦拉几亚第一个君主是Basarab大公（1310-1352）——Dracula的祖先。Dracula是瓦拉几亚最后的君主。

Dracula名字的含义：他的父亲因其聪明和老谋深算的政治手段而绰号“Dracul”。 在罗马里亚语里，“Drac”的意思是魔鬼，而“ul”是一个冠词，所以，“Dracul”字面的意思是“魔鬼”。而以“-ulea”结束的意思是





“的儿子”。这样解释的话，Dracula成为了Vlad Ⅲ——魔鬼的儿子。另一个解释是：1431年Dracula的父亲Vlad Ⅱ被卢森堡公国的神圣罗马帝国皇帝SIgIsmund授予龙勋章，这是一种骑士勋章，专门授予那些跟土耳其作战的人。徽章上面的图案是一条龙，翅膀展开，挂在一个十字架上。从1431年起，Vlad Ⅱ就佩带着徽章，他的货币上也有龙的标志。龙是魔鬼的符号，因此，“Drac”的另一个意思是龙。这样解释的话，Vald Ⅱ Dracul就变成Vald Ⅱ，龙，而Vlad Ⅲ Dracula就成为VladⅢ，龙的儿子。

15世纪瓦拉几亚的政治生活中，另一个影响是强大的邻国。君士坦丁堡和东罗马帝国把伊斯兰教徒挡在了欧洲之外近1000年，但在1453年，被奥斯曼土耳其的武装力量征服了。在王城陷落之前的很长一段时间里，奥斯曼已经深深地渗透到巴尔干半岛。Dracula的祖父在15世纪早期就被逼向苏丹进贡。在15世纪，北面的匈牙利王国和西瓦拉几亚的力量达到了顶峰，并使基督徒不受外敌的侵犯。贯穿14和15世纪瓦拉几亚的君主就是通过变换地效忠这些强大的邻国来保持他们有限的独立性。

1431年，Dracula出生在SIghIsoara的特兰西瓦尼亚城，他有一个哥哥，名叫MIrcea，还有一个弟弟，名叫Radu。

Dracula主要的统治时期是从1456年到1462年。他的首都是TIrgovIste，但他的城堡却远远地坐落在Arges河附近的一座山上。这个城堡，就是我们为之魂牵梦萦的——恶魔城！和Dracula这个名字相关的很多暴行就在这些年间发生。也就是在这段时间，他第一次发动了对土耳其的战争。最初，战争是相对成功的，作为一个战士的技巧以及他的残酷都使敌人非常害怕。但是他得不到他那有名无实的最高领主——匈牙利国王的支援，而瓦拉几亚的资源是非常有限的，这样他不可能取得持久的胜利。

最后在1462年，土耳其使Dracula逃到了特兰西瓦尼亚，据传闻，他第一个妻子从Dracula的城堡的塔上跳下自杀，而不是向土耳其投降。正是这段历史，在《惊情四百年》中成了Dracula变成吸血鬼的原因。而其实Dracula越过大山，逃到了特兰西瓦尼亚，并且向匈牙利国王请求援助，但是国王逮捕了Dracula并把他囚禁起来。Dracula有十二年是作为一个囚犯度过的。很明显地对他的关押并不是很严，这样他可以逐渐地获取匈牙利君主的信任，这样以至于他可以跟王室的成员会面并和其中的一个结婚。在Dracula被囚禁期间，Dracula的兄弟、瓦拉几亚的君主Radu，采取了支持土耳其的政策，这也是Dracula得以恢复的一个因素。1476年Dracula重新掌权，但是他的残暴统治使

他走上了末路。

1476年12月，Dracula在布加勒斯特附近的一个小镇对抗土耳其人，但是在战斗中却被叛徒杀死。土耳其人把Dracula的头砍下，送到君士坦丁堡，在那里，苏丹把这个脑袋放在树桩上，以证明这个暴君已经死去。据说他被埋葬在布加勒斯特附近一个名为Snagov的修道院里。

Dracula以他的野蛮、残暴而出名。刺刑是他拷问、处死的首选，这是一种很可怕的刑罚。Dracula通常让受害人的每一条腿都连着一匹马，一根尖的树桩逐渐地插入身体里面。树桩的末端涂上油，并且很小心的使尖端不会太尖锐，否则受害人会很容易的死去。一般地，尖桩从臀部插入身体，当受到外力时，就会慢慢的穿过身体，从嘴里穿出。但是，很多例子是从身体的其他有孔的地方，或从腹部，或从胸部穿入。对于婴儿，有时候是通过母亲的胸部把他给穿起来。根据资料，有的人被倒转地穿在尖桩上。

被尖桩刺死是一个缓慢而痛苦的过程。被害的人有时候要经过数小时甚至数天才死去。Dracula通常会把尖桩排列成不同的形状，尖桩通常在城郊排列成同心圆的形状。从尖桩的高度可以看出被害者的地位。腐烂的尸体常常会保留数月，有记载说一支土耳其军队在多瑙河岸边看到数千具插在尖桩上的腐烂尸体时，吓得掉头就走。1461年，君士坦丁堡的征服者穆罕默德二世，在Dracula的首都外面看到两千多具被挂起的腐烂尸体时，由于太恶心而大病一场，这位战士、苏丹传达了作战命令后就返回君士坦丁堡。

在同一时间里，常常会有数千人被刺穿、挂起。在1460年，特兰西瓦尼亚的SIbIu城（Dracula只在那住过一次），上万人被刺穿而死。有一个很有名的木版画，里面描绘了这段时期的一个场景，Dracula在一个尖桩连同上面那些挂起来的、让人毛骨悚然的东西围成的树林里宴客，而附近，刽子手正把一些牺牲者切开。

刺刑是Dracula的嗜好，但并不是他唯一的刑罚。让他的手下把各种刑罚列出的话，就象是把地狱里的器具列出一样：往头上钉钉子，把四肢切下来，挖掉双眼，勒死，用火烧，把鼻子或耳朵割下来，把生殖器官切去（特别是妇女），剥掉头皮，剥皮，和野兽放在一起，把活人用开水煮。

被Dracula盯上以后，没有人能逃脱。牺牲者包括妇女和孩子、农民和大领主，大使和商人。不过，大部分的牺牲者是来自特兰西瓦尼亚和他统治的瓦拉几亚中的商人和贵族。大多数在特兰西瓦尼亚和瓦拉几亚的商人是撒克逊人，他们被看成是寄生虫，靠掠夺瓦拉几亚的罗马里亚人为生，而那些贵族则被一次又一次的证明为不忠实。Dracula的父亲和哥哥都是被不忠诚的贵族谋杀，但大多牺牲者是瓦拉几亚人。

Dracula如此残暴地对付瓦拉几亚的臣民通常是为了加强他的国家的道德规范。他好像特别注重女性的贞节。失贞的少女、通奸的妇人和不贞的寡妇都成为Dracula惩罚的对象。她们的胸被切开，在红色的尖桩上被刺穿，直到尖桩从嘴里穿出。据记载，对于那些不忠实的妻子，她们的胸被切开，接着会被剥皮，被穿起来，剥掉的皮肤就铺在不远的一张桌子上。Dracula强调他的臣民必须诚实、努力工作。欺骗顾客的商人很可能会被放到一个尖桩上，就在普通的小偷旁。

Dracula几乎是从执政起就开始他的恐怖统治。他的第一次残酷的行为可能是由于希望复仇，以及为了巩固他的权力。在他统治的早期，他为那些贵族和他们的家人举行了宴会庆祝复活节。Dracula很清楚地明白，就是这些贵族中的一些人，阴谋策划了暗杀他的父亲，活埋他的哥哥MIrcea。他们里面很多人也在以前颠覆瓦拉几亚君主的行动中扮演了一些角色。在宴会期间，Dracula询问他的贵族客人，在他们的一生中，总共有几个瓦拉几亚总督掌权，有一个回答说至少有十三个，没有人看到少于七个的。Dracula立刻拘捕了所有的贵族。较年老的贵族和他们的家人被当场刺穿，较年轻的和强壮的以及他们的家人转到Arges河附近山上的城堡的废墟里，Dracula决定重建这个古老的要塞，并把它作为自己的据点和避难所，据记载，这些人不断的工作，直到衣服从身上脱落，然后赤裸着继续工作。这些旧贵族里很少有人在建造Dracula堡垒的劳动中活下来。在这里我们可以看到，Dracula的城堡正是由鲜血和骨头搭建起来的，称它为“恶魔城”毫不过分。

三、KONAMI的恶魔城

1986年，KONAMI在任天堂的著名的主机FC上推出了一个新的游戏：恶魔城。主要内容是Dracula的死对头吸血鬼猎人贝尔蒙特（Belment）家族的西蒙和复活后的Dracula战斗的故事。可能连KONAMI自己也没料到，这部作品的问世，揭开了波澜壮阔的恶魔城系列的序幕。同时它的很多设定也为整个恶魔城系列的发展奠定了基础。



虽然游戏中Dracula伯爵和贝鲁蒙特家族长达几个世纪的纠缠不清的斗争和正史扯不上任何关系，但在这里还是让我们来按照游戏中故事发生的先后顺序来回顾一下KONAMI所创造的战斗史吧。

最早的一段历史发生在GB版的恶魔城漆黑前奏曲中，1450年，Dracula伯爵准备让他的黑暗势力笼罩整个世界，这时有着天生神奇力量的的索妮娅·贝鲁蒙特

如果我们按照作品发表的年份来看，那么下表是一个很详细的流程：

游戏名	机种	发售日	主角
恶魔城	FC	1986.9.26	西蒙·贝鲁蒙特
恶魔城	MSX	1986.10.30	西蒙·贝鲁蒙特
魔城Ⅱ~诅咒的封印~	FC	1987.8.28	西蒙·贝鲁蒙特
恶魔城	ARC	1988.2.22	西蒙·贝鲁蒙特
德古拉传说	GB	1989.10.27	克里丝多弗·贝鲁蒙特
恶魔城传说	FC	1989.12.12	特理沃·贝鲁蒙特
恶魔城-王子传奇	FC	1990.10.19	小DRACULA伯爵
德古拉传说2	GB	1991.7.12	克里丝多弗·贝鲁蒙特
恶魔城	SFC	1991.10.31	西蒙·贝鲁蒙特
恶魔城——王子传奇	GB	1993.1.03	小DRACULA伯爵
恶魔城(复刻)	FC	1993.2.05	西蒙·贝鲁蒙特
恶魔城X68000	X68000	1993.7.23	西蒙·贝鲁蒙特
恶魔城血之轮回	PCE CD	1993.10.29	里查德·贝鲁蒙特
吸血鬼杀手	MD	1994.3.18	约翰·摩里斯
恶魔城XX	SFC	1995.7.21	里查德·贝鲁蒙特
恶魔城X月下夜想曲	PS	1997.3.20	阿鲁卡德
恶魔城漆黑前奏曲	GB	1997.11.27	索尼亚·贝鲁蒙特
恶魔城X月下夜想曲(KONAMI THE BEST)	PS	1998.3.19	阿鲁卡德
恶魔城X月下夜想曲	SS	1998.6.25	阿鲁卡德
恶魔城默示录	N64	1999.3.11	莱因哈特·修耐特
恶魔城默示录外传	N64	1999.12.25	亨利&科奈尔
月之轮回	GBA	2001.3.21	内森
恶魔城年代记(X68000的重制版)	PS	2001.5.24	西蒙·贝鲁蒙特
白夜协奏曲	GBA	2002.6.6	贝斯特·贝鲁蒙特

站了出来，利用她特有的超人力量打败了Dracula，在战斗中，索妮娅遇到了Dracula的儿子阿鲁卡德（Alucard），由一起战斗而互相爱慕，但当战斗过后，索尼娅深切的了解到阿鲁卡多那悲伤的内心时终于解开了心灵之锁，但阿鲁卡多为了封印自己被诅咒的血脉，强行进入了长久的睡眠。有人认为后来的贝鲁蒙特是索妮娅和阿鲁卡德之后人，也就是说，索妮娅和阿鲁卡德是整个贝鲁蒙特家族的始祖。但是经过这场战斗，愚蠢的人们认为贝鲁蒙特家族的力量会再次给人类带来灾难，于是贝鲁蒙特家族被流放了。而阿鲁卡德则回到了他的棺材沉睡。



1476年，曾经在十余年前见识过Dracula伯爵的强大实力所为其而臣服的数名邪恶巫师聚集在了一起，黑暗的祭祀过后，Dracula伯爵的身影再度出现在瓦拉尼亚，地狱里的无数魔物也随之展开了对人类的杀戮。东正教会派往除魔的最强圣骑士团顷刻间便全军覆没，眼看事态严重，教皇不得不求救于上次拯救世界却被流放的贝尔蒙特家族。索妮娅的儿子，年轻的特理沃·贝鲁蒙特（Trevor Belmonts）一名拉尔夫·贝鲁蒙特（Ralf Belmonts）义无反顾的接过母亲默默递给他的圣鞭，有生以来第一次踏上了故乡的土地。于是特理沃和他的同伴女士魔法Sypha Belnades、剑客Grant DaNasty，以及他的父亲阿鲁卡德一起打败了Dracula，将Dracula封印了一百年。教会与民众也认识到了自己犯下的错误，以最隆重的欢迎仪式将贝尔蒙特家族请回了瓦拉尼亚。经过这次战斗，特理沃和Sypha开始相恋结婚，回到了故乡。自此，贝尔蒙特家族的世代传人被教皇赐予“吸血鬼猎人”的神圣称号。这段故事就是1989年在FC上推出的——恶魔城传说。







又过了一百年，正义的力量渐渐变弱。而黑暗的势力却在暗暗积蓄，Dracula再次到了一个复活良机。到了1576年，Dracula以为他的复活计划将会顺利实施，而且再也不会惧怕贝鲁蒙特家族，但是，这时贝鲁蒙特家族的克里丝多弗·贝鲁蒙特（ChrIstopher Belmont）用他的皮鞭告诉Dracula他是多么愚蠢，在这场战斗中克里丝多弗将其打倒，并摧毁了恶魔城。但是似乎有一只蝙蝠飞了出去，伯爵是否已被真正打倒的问题留存在克利斯多弗心中。

Dracula在与克里丝多弗的死斗中，虽然最后从崩毁的恶魔城逃脱，但是因为丧失了大半的魔力，无法回复成人类的型态，只能以雾化的方式勉强存活。Dracula就一直在等待著自己魔力恢复的一天，并且要对贝鲁蒙特家族复仇。

1591年，15年过去。克里丝多弗相信伯爵已死。刚好克里丝多弗的儿子索里攸已届成年，于是TransylvanIa的人们为索里攸举行成年礼，传承吸血鬼猎人的血脉。但就在仪式第二天早上索里攸消失了，原来那只蝙蝠是伯爵的手下。而继承了贝鲁蒙特一族血脉的索里攸正是伯爵等待以久、再度降临世上的大好机会。于是伯爵操控了索里攸。索里攸被绑走当天下午，镇上的东北方出现了水晶城、云城、植物城、魔岩城四座城堡，为了救回自己的儿子及维护特兰西瓦尼亚的和平宁静，克里丝多弗拿起圣鞭将四座城堡一一击破。击败四座城及城主后，克里丝多弗发现还有一座城坐落在隐藏的湖中，而镇守在城中的就是他的儿子索里攸！伤心欲绝的克里丝多弗不得不打倒索里攸，所幸克里丝多弗打倒索里攸后，索里攸身上的魔力也散去，父子两再度团圆。最后克里丝多弗不但救出了自己的儿子而且又将Dracula封印了一百年。这两次战斗分别是1989和1991年在Gameboy上推出的德古拉传说1和德古拉传说2。插一句题外话，我觉得索里攸很有前途，可惜生不逢时，他老爸把Dracula封印了一百年让他无所事事，不过，很有可能在将来的恶魔城游戏中当主角过把瘾。



这样又过了一百年，到了1691年就开始了KONAMI的第一代恶魔城（1986年在FC上的恶魔城）所发生的故事。主角是克里丝多弗的孙子、索里攸的儿子西蒙·贝鲁蒙特。他也是整个恶魔城系列人气最高的主角，你看看上面的表就知道了。Dracula再一次从棺材里醒来，他发誓如果这次再被打败，决不独自一人回到冰冷的棺材，一定要拉上贝鲁蒙特同归于尽。但是西蒙从小就接受了克里丝多弗和索里攸的严格训练，他利用他出色的吸血鬼猎人技术敏捷的杀死了Dracula。但Dracula在临死







前对西蒙下了诅咒。

作为第一代的恶魔城游戏，虽然在技术上从今天看来非常简陋，但是它的很多设定一直延续到了今天：穿越各种通道，鞭子抽蜡烛，升级以及让人难以忘怀的音效等。

在打败伯爵之后，西蒙感觉自己的背后的伤口总会剧烈的疼痛。很多年过去了，那份痛苦却无时无刻不在折磨着他，觉悟到自己将不久于人世的西蒙来到了贝尔蒙特家族长眠的圣墓“天使之丘”。就在那里，一位神秘的女子告诉了他事情的真相。原来，德拉柯拉此次复活的目的只不过是为了向贝尔蒙特家族施以诅咒。先前的几次失败令他无法小视这个世世代代阻挠其野心的宿敌，所以他这次便在战斗的最后向西蒙下了失去生殖能力的血咒。这样，当一百年后他再次复活时，贝尔蒙特家族便会不复存在。而解除这个诅咒的唯一方法，则是由西蒙亲手让德拉柯拉复活，并以火焰将其燃烧殆尽。就这样，1698年，西蒙踏上了寻找伯爵尸体的旅途。但是事情并没有这么简单，伯爵不会让西蒙这么轻易地找到自己的尸体的。他在最终决战之前吩咐最忠诚的手下，在自己死后将他的尸体分解，分散到各个地方，并用他们的生命来守护。就这样，西蒙穿城越镇去四面八方收集Dracula的身体的5个部分。西蒙在找齐吸血伯爵的遗骸之后，使其复活，并最终第2次打倒了他，解开了自己身上的诅咒。又一次驱除了特兰西瓦尼亚上空的黑暗。在这以集里KONAMI做出了大胆革新，不再一直在恶魔城里冒险了，而是在各个城镇之间来往，并且加入了很多RPG的概念，还有了白天黑夜的时间变化。这便是1987年在FC上的恶魔城Ⅱ~诅咒的封印~



在这里要提一下的是1896年在MSX上的恶魔城。MSX是日本早期的一种个人电脑，和IBMPC不兼容。采用摩托罗拉Z80 CPU，16色显示。这部作品发售时间仅比FC上的第一代晚了一个月，其实也就是简化版的恶魔城一代。画面和FC差不多，但由于硬件条件的限制，游戏没有任何卷轴功能。就是说人物从屏幕的左边走到右边，屏幕不会跟随人物移动，走到右边之后，屏幕会翻到下一个屏幕。音乐也比较刺耳。本作共18关，和恶魔城后来的作品不同，西蒙要找到相应的钥匙才能过关，这样就为游戏增加了一些简单的RPG要素。变态的是它不能ContInue、没有Save、没有过关密码，只能靠玩家一气呵成的通关。

1988年，KONAMI推出了街机版的恶魔城，名字是：HAUNTED CASTLE，但只在欧美发行。主角还是西蒙，主要是讲西蒙结婚的当天，刚刚

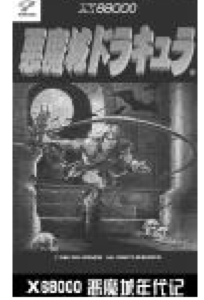


和新娘从教堂出来，霎那间天空乌云密布，电闪雷鸣，Dracula从天而降，把新娘掳走了，为了救出自己的妻子，西蒙再次带上皮鞭，踏入了恶魔城。这部作品取消了蜡烛的设计，红心和副武器都要从敌人身上取得，而且西蒙的武器不再是单一的皮鞭，还可以用流星锤和剑。游戏画面非常华丽，难度也比较大，很值得一玩。



由于第一部作品的大受欢迎，1991年KONAMI把这部作品移植到了SFC上。利用SFC的强大机能将这部名作进行了重新包装。


SFC 恶魔城



X68000 恶魔城年代记



PS 恶魔城年代记

1993年，KONAMI再炒冷饭，在FC上把恶魔城一代重新制作了一遍，同年，又移植到了夏普公司的日式计算机X68000上，名为恶魔城：年代记。并在2001年推出PS的复刻版，万变不离其宗，这些都是第一代恶魔城的重制版本，经过重新绘图，增加或减少了一些元素，主要内容还是一代西蒙与Dracula的战斗。

说完了KONAMI的冷饭插曲，我们可以暂时告别西蒙，现在让我们随着Dracula与贝鲁蒙特家族的生死纠缠继续前进。西蒙死前留下遗言要后代把Dracula的尸体碎片收集齐全。

在西蒙将德古拉的邪恶诅咒粉碎之后，经过了50年的时光，1748年，贝鲁蒙特家族的贝斯特・贝鲁蒙特好朋友马克西姆，为了胜过贝斯特而离家修行，但意外地拿到了Dracula的尸体碎片，里面蕴含的邪恶力量使他造出了一座恶魔城，为了复活，Dracula抓走了他们青梅竹马的好朋友同时也



是他们喜欢的对象莉笛，马克西姆已经丧失了所有的记忆，只能拖著满身的创伤，指引著贝斯特到达事件发生的现场。然而，在浓密的白雾消散后的那个地方，出现了文献上所没有记载的城堡。这是德古拉的城堡吗？在只有幻想中才能见到的城里，正受到了月光的呼应而发出光辉，并静静地迎接著突然造访来客的大驾光临。为了营救朋友，贝斯特踏入了恶魔城。这便是最近在GBA上发行的恶魔城：白夜的协奏曲。

1792年，最有希望被选为下任教皇的牧师沙拂特(Shaft)又将恐惧带到了人间。沙拂特渴望得到无限强大的力量，而能够帮助他达成愿望的只有吸血伯爵Dracula，所以需要让伯爵再次苏醒。在沙拂特的黑暗祭祀之后，伯爵的眼睛又睁开了，他在和克里丝多弗的战斗中学会了绑架他的儿子索里攸。他准备开始故伎重演。他了解到这时贝尔蒙特家族的传人名叫里查德・贝鲁蒙特(RIchter Belmont)。在观察了里查德一段时间之后，伯爵发现利希特还有一个女朋友：安妮特・兰纳德(Annette Renard)。于是暗下决心，这次一定要成功。伯爵这次带领着他的邪恶军队，同时绑架了安妮特、她的妹妹・兰纳德、村中的修女塔拉(Tara)和村里医生的女儿爱莉丝(IrIs)，并设下埋伏等待里查德。里查德明明知道城堡里面有陷阱，但是他为了那些无辜的朋友们，为了心爱的安妮特，踏上了前途未卜的征途，在旅途开始后不久，里查德就救出了玛丽娅，他们两人一起救出了其他的朋友，并再次将伯爵封在了棺材中。但当他将德拉柯拉伯爵打倒时却没有发现，一双眼睛正在幕后注视着这一切。





这就是PCECD上的名作1993年发行的恶魔城血之轮回。

血之轮回被认为是1997年的月下夜想曲之前最精彩的恶魔城游戏。它是恶魔城系列的第一部CD游戏，也是唯一一个使用CD音轨作为游戏音乐的恶魔城游戏。它在画面上已用尽了PCE的8位机能，与SFC的画面比起来也毫不逊色。在音乐方面尤其出彩，气势恢宏，可以说是到目前为止最精彩的一部。在本作中首次引入了完成度的概念。

1995年这段故事在SFC上被重制，并取名：恶魔城XX，但和血之轮回比起来却评价不高。

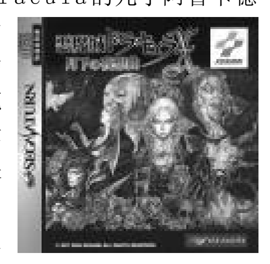
4年之后的1796年，在一个满月之夜，暗黑神宫沙弗特为了解除伯爵复活的唯一障碍，以太古魔法控制了里查德的心智，将其带回了恶魔城里。从睡梦中







醒来的民众们惊恐地发现，就在村庄不远处的悬崖上，本应再过百年才会解除封印的恶魔城再度出现。而率领妖魔的城主，竟然就是四年前拯救世界的英雄里查德。当时与里查德一同战斗的玛丽亚听到这个消息后几乎不敢相信自己的耳朵，她认为在哥哥的身上一定发生了什么事情，于是义无反顾地闯入了恶魔城。在这个同时，上次和特理沃并肩作战后的Dracula的儿子阿鲁卡德（Alucard）为了断绝自己受诅咒的血缘，封印自己的能力，正在进行永远长眠。不过，因长眠受邪恶波动影响，获知受邪恶污染的故乡已经复活，决定一探究竟。途中遇到里查德以及玛丽娅，并跟他们并肩作战，成功消灭了恶魔城。细心的朋友一定会看出来Alucard就是Dracula反过来拼，Alucard这个名字已经包含了反Dracula的意思在内。Alucard本身是吸血鬼和人类的儿子，他的母亲丽莎（Risa）因为和吸血鬼相恋而被教会作为“魔女”处死，但她并没有后悔，在死前告诉阿鲁卡德，教他不要仇恨人类。阿鲁卡德憎恨自己身上的恶魔之血，他认为这是害死母亲的真正原因。所以和父亲走上了相反的道路。



这段故事就是大家熟悉的1997年在PS上的恶魔城X月下夜想曲。1998年又被移植到SS上。

毫无疑问，月下夜想曲是历代恶魔城中的颠峰之作，PS/SS玩家的必玩作品。借助次世代的强大机能，作品的画面十分华丽，人物行动时会有漂亮的残影相随(PS)，十分养眼。值得一提的是：与前作不同的地方是本作中加入了许多RPG要素 ，如主角的LEVEL、MP、HP值会在战斗中逐步提升；可以买物品，可以有选择地装备武器、防具 、暗器等，拾到特殊的宝物后，还可以使用魔法对付敌人。另外,游戏中还有许多的谜题及机关等着玩家去破解,这都是本作引人注目的地方。

1820年，摩里斯以及一对夫妻同复活的Dracula伯爵展开了殊死的搏斗，这三位吸血鬼猎人最终取得了胜利，但代价却是除了摩里斯外其余两人的英勇牺牲。摩里斯从此担负起照顾朋友的血脉——内森的责任，他就像对待亲生儿子修一般的将其抚养长大。但修在面对各方面都比自己出色的内森时，却总是会涌出一股嫉妒的感觉，尤其是当吸血鬼猎人的最高荣誉——圣鞭被父亲传给了内森



后，这种感觉更越发强烈了。10年后，魔女卡米拉在奥地利开始了将伯爵召回现世的仪式。当摩里斯带着内森和修赶到那里时，德拉柯拉已经睁开了眼睛。年迈的摩里斯在面对伯爵时已不复当年之勇，轻而易举的便被对方擒获。而内森和修为了救回自己的至亲也开始了各自的战斗。其间，卡米拉以魔力使修内心的嫉妒感膨胀，蛊惑他同内森交手。在落败的那一刻，修恢复了神智，也终于明白了自己真正不如内森的地方就在于自己的内心。达成和解的两人携手打倒了德拉柯拉，并救出了摩里斯。在远方的山崖上，他们的手紧紧握在了一起。这就是2001年3月在GBA上发行的恶魔城：月轮

作为在GBA上的第一部作品，月轮得到了很高的评价，有人认为甚至可以和月下夜想曲相媲美。在这部作品中，采用了独特的卡片组合的系统，让人耳目一新，有着极大的可玩性。

1852年，恶魔城再现人间，此时贝鲁蒙特这个传说的姓氏似乎已渐渐被人们遗忘。但吸血鬼猎人这一神圣的职业却并没有失传。当德拉柯拉伯爵又一次复活时，出现在他面前的是两位勇敢的战士。

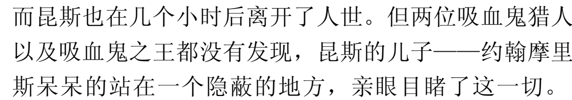


莱因哈特·修耐特，虽然从姓氏上已看不出来，但他的身上确确实实流着贝尔蒙特家族的血液。另一位吸血鬼猎人只不过是一个12岁的小女孩——卡丽·费尔南德斯，400年前曾与特里沃一同拯救世界的僧侣Sypha Belnades的后代。在冒险的途中，莱因哈特遇到了一位美丽的吸血鬼少女，但她在莱因哈特与死神的交战中为莱因哈特挡住了致命的一击。在另一位同时闯入城堡的吸血鬼猎人——查理文森特的帮助下，两人又一次将伯爵封印了起来。卡丽回到了故乡，在母亲的墓前默默献上了一束鲜花。而莱因哈特，则静静注视着逐渐倒塌的城堡，虽然他取得了胜利，但却失去了最重要的人。正当他想转身离去时，天空中突然飘下了无数的玫瑰花瓣，白色的光芒中，一位少女的身影渐渐浮现。这便是1999年在N64上发布的恶魔城默示录。作为第一部3D恶魔城游戏，KONAMI作出了大胆尝试，很多铁杆玩家对恶魔城的3D化很不以为然，认为这是个失败的作品，但也有很多人认为找到了新的乐趣。究竟如何，要请大家亲身体验了。



在1999年末，KONAMI发行了第二部3D作品：还是N64上的默示录外传。主要内容却是发生在默示录之前的1844年。Dracula为了复活而派出爪牙曲掳掠兽人族，抓住他们的孩子当祭品。当从外面修行的科奈尔归来后，看到的是灭族的悲惨场面，他唯一的亲人——妹妹爱达（后来才知道两人并非亲人）也被魔物掳去了恶魔城，以作为使伯爵复活的祭品。狂怒的科奈尔发下毒誓，一定要让Dracula以血的代价来补偿这一切。此时，东正教的骑士亨利奥尔德利也接受了教皇的指令，救出那些被抓到恶魔城去的孩子们。而他也有一个悲伤的过去，在幼时，他曾经不得不亲手杀死被伯爵的手下变为吸血鬼的父亲。就这样，不同种族、不同信仰的两人为了一个相同的目的走向了黑暗中的恶魔城。他们最终打败了Dracula伯爵，但是，那并不能算是完全的胜利。

1897年，贝尔蒙特家族的旁系——摩里斯家族的继承人昆斯摩里斯以及他的朋友乔纳森哈克感觉到了Dracula伯爵即将苏醒的气息，两人找到了伯爵沉睡的棺材，将一把神佑的匕首深深插入了他的胸膛。惊醒的伯爵在垂死之际以最后的力量将昆斯重创，再度进入了沉睡。而昆斯也在几个小时后离开了人世。但两位吸血鬼猎人以及吸血鬼之王都没有发现，昆斯的儿子——约翰摩里斯呆呆的站在一个隐蔽的地方，亲眼目睹了这一切。





20世纪初期，整个欧洲大陆都弥漫着硝烟即将到来的味道。同盟国和协约国两大集团之间的战争一触即发。与此同时，一个女巫的偶然失误使得一位女子从长久的睡梦中惊醒。伊丽莎白巴特莉——Dracula伯爵的侄女。三百年前，她被教会处以了极刑，数百年封印的恐惧使她在棺材中不断的祈求上帝宽恕，可当她从颤抖的女巫口中得知关于叔叔的事情后，邪恶的欲念又一次将其笼罩。

1914年6月28日，从萨拉热窝传来的一则消息让整个世界震颤不已。奥匈帝国皇储斐迪南大公夫妇的遇刺使得一直在苦苦等待机会的两大集团总算找到了足以开战的借口。终于，第一次世界大战爆发了。但没有人知道，在幕后操纵这一切的，正是伊丽莎白巴特莉。 昆斯摩里斯17年前给伯爵造成的巨大伤害令他不得不以数千年的时间来恢复，但伊丽莎白却找到了另外一种让叔叔重返人间的方法。代价则是——人间作为祭品的数十万冤魂。 已经长大成人，踏上为父报仇之路的约翰摩里斯；女友被伊丽莎白变为吸血鬼而死，充满愤怒的青年埃里克利卡德。两位吸血鬼猎人像父辈一样，又一次击碎了恶魔城之门。虽然

Dracula伯爵败在了自己的手下，但从恶魔城回到故乡的两人看到的，却是世界大战所带来的尸横遍野。远远超过伊丽莎白死亡人数数十倍的预料，853万条生命在同胞的手下化为了亡魂。能够毁灭地球的，究竟是吸血鬼之王，还是人类自己？从那之后，这个疑问一直缠绕在约翰的脑海中，但直到死的那一刻他也未能找到答案。或者说，他并不愿意相信那个答案……

恶魔城系列的历史，暂时到这儿告一段落了。一百年后就是2014年，看来以后的恶魔城系列的情节只能往中间插了。

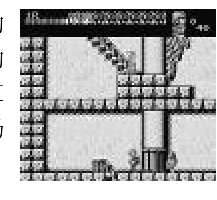
这便是被称为“影之名作”的《VAMPIRE KILLER》。1994出现在SEGA MD上。

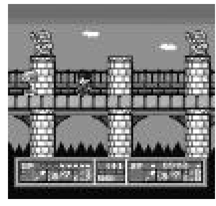




以上便是KONAMI所创造的恶魔城系列的全部历史。当然还有两部是和这段历史没什么大关系的恶魔城游戏，分别在1990年和1993年出现在FC和GB上的恶魔城王子传奇（KID DRACULA），主角似乎是DRACULA的儿子（ALUCARD？）小时候的故事。小DRACULA的最大心愿便是有一天能成为像爸爸一样出色的坏人，而他的对手，则是趁DRACULA熟睡之际夺去了整个魔界的大恶魔加拉莫斯。游戏风格和整个系列的气氛完全搭不上，所有人物都是Q版，十分轻松。推荐一玩

另外，我们还可以在KONAMI的游戏集萃1988年和1991发布在FC上的《科纳米世界》1、2（KONAMI WORLD）中也能看到恶魔城的场景。主角都是西蒙。





四、其他

还有一些不得不提的恶魔城爱好者自己制作的同人游戏，其中可不乏精品哦！这几个游戏不用模拟器，可以在PC上直接运行。

比如Super MarIo XP，便是以最著名的电玩人物MarIo为主角的恶魔城游戏，结合了马里奥和恶魔城的精华，这次马里奥也会使用副武器发魔法了，可惜没鞭子。强烈推荐！

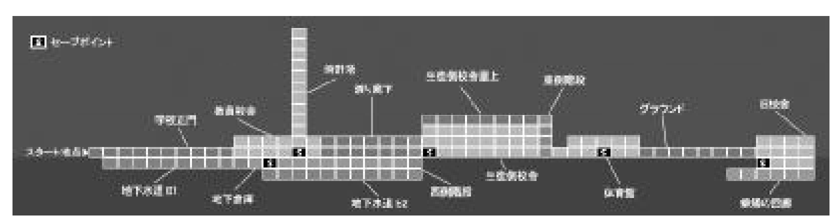






如果有人是魔界村的FANS，那这款魔骸村是非玩不可了，就是难度大了点~

KULALA恶魔城，喜欢动漫的朋友一定知道这是什么东东了，原创性很强，还有宠物和语音。先看一下图片尝尝鲜！！



五、模拟

前面说了那么多，大家肯定会问：我没有这么多主机来玩上面这么多游戏，怎么办啊？PC上能不能模拟？

答案是：YES，上面所有的游戏都能模拟！（除了SS版）以下便是本人推荐的模拟器：

FC：VIrtuaNES、SMYNES
MSX：prarMSX
SFC：ZSNES、SNES9X
GB\GBA：VIsualBoy Advance
MD：Gens、Kaga
ARC ：MAME
PS：ePSXe、VGS
PCE CD：MagIc EngIne
N64：Project 64
X68000：WInX68K

限于篇幅，大家都熟悉的模拟器就不罗嗦了，只介绍两个比较少见的MSX



和WInX68。

MSX模拟器：prarMSX

首先当然是解压了，然后点击运行prarMSX.exe出现如右界面：

选择上面“MedIa”菜单，按第一个Add FIle，load你的*.rom。这样，你的rom路径就出现在下面的框框里了，然后按右下角的“POWER”键，开始运行。（左图）

按空格开始进行游戏，游戏主要用键是方向键和空格键。Rctrl+PageDown是Save State，Rctrl + PageUp是Load State。当然也可以在刚刚运行prarMSX.exe时直接按左下角的Load State读档。按“PrInt Screen”截图。F12退出模拟器。

其他的功能健请大家自己琢磨了。可以看它根目录下的readme.txt。

X68000模拟器：WInX68K



把模拟器主文件和BIOS文件解压，放在同一目录下，再解压游戏DIsk1和DIsk2，后缀是xdf。

运行模拟器WINX68Kkousoku.EXE，（如右图）

选择菜单“FDD 0”载入DIsk 1的Xdf文件，“FDD 1”载入DIsk 2的Xdf文件。然后就是设定音源（左图所示）。

按上下方向选择，在选项的组态设定中进行输入等各种设定，就可以游戏了。



其它详细的功能还是请大家自己琢磨，自己动手，乐趣无穷阿！

好了，还等什么呢？赶快打开电脑，杀进恶魔城，抛开门外的炎炎烈日，在阴森可怖的恶魔城中度过一个吸血鬼猎人的暑期吧！







一步一步教你汉化PS游戏

第一讲 文：Emu-Zone/Shikeyu

编者按：有很多读者写信来问到“如何汉化一些喜欢的游戏，看着日语或英语总是没有中文舒服”、“你们的光盘里附的中文版游戏是如何汉化的呀，能教教我吗”、“第二期杂志中介绍的ROM汉化第一讲，怎么再没写下去了呢”。为了感谢这么多读者支持及好学心，我们特地请来了国内著名的汉化人：hikeyu，就是曾经汉化过PS游戏《寄生前夜》、《女神异闻录2－罪》，还有GBA游戏恶魔城月之轮回，白夜的达人。此汉化教程将以于连载的形式向大家播出，有何问题可以写信询问！

基础知识

在开始这篇教程前，让我先说说本文中会反复提及的一些术语。可能不是非常的准确，不过希望大家能理解。

1、字库（字模）：指游戏中要显示的字符的点阵数据。

2、脚本：指游戏中要显示的文本数据经转换后得到的可以看懂的文本。

3、编码规则：脚本数据与脚本之间的转换方法。

4、字符对照表：是使用枚举法来表示脚本的编码规则的一个文件，它可以被很多的十六进制编辑器调用来显示游戏的脚本，通常的格式是 数值＝字符，譬如“8A63=劃”，它表示在脚本数据中如果有两个字节是 638A，那么在游戏中它会被显示成“劃”字。

汉化对象的选择

如果你是一个初学者的话，那么选择一个比较容易汉化的游戏是相当重要的，这样可以避免因为有过多的挫折感造成半途而废。这里的“容易”是相对而言的，主要指那些无需修改游戏程序部分即ASM破解就可以完成汉化的游戏，那么如何判断一个游戏的汉化难易程度呢？首先，通常日文游戏要比英文

游戏容易一些。大家知道英文的字符数量是比较少的，一般不会超过128个字符，所以在游戏中经常使用单字节的编码方式来表示。而英文字符的结构也比较简单，所以每个字的点阵大小会相当小，无法满足汉字显示的需要，要汉化这样的游戏要涉及到修改脚本显示程序、扩充字库空间的很多方面，是相当有难度的，而日文游戏因为会使用到较多的日文汉字所以通常可以不用修改程序部分就可以达到汉化的目的。另外，尽量选择在模拟器上可以良好运行的游戏也很重要，这样调试起来会方便得多。

从何开始

经常有人会写信问我“我想汉化某某游戏，但是我如何开始呢？”，对于这样的问题我的回答总是“应该从查找字库开始”。这样说的原因有以下的两点：首先要很好地汉化一个游戏，想不修改字库是不可能的。有些游戏如“天诛”因为使用了PS机中的BIOS字库，目前还没有找到修改字库的方法，所以只能利用日文汉字来汉化，很多日文中没有的汉字如“你”就只能用近似的字来代替，当然效果就不是很好。而那些使用自带字库的游戏，其字库中的汉字就更少了，完全无法满足汉化的需要。所以只有找到了游戏使用的字库，才能确保你可以汉化它，之后的工作才不会白费。另外一个原因是，在字库中文字的排列次序和游戏中脚本的编码规则是有非常密切的联系的，有汉化教程提到使用反复修改游戏数据来建立字符对照表的方法，这个方法虽然可行但相当麻烦费时，如果先能够找到游戏使用的字库，那么建立字符对照表会变得相当的容易，具体的方法我会在脚本的提取部分详细介绍。

准备工作

在正式开始汉化以前，让我们先作些准备工作，首先你必须有一张FFT的光盘，游戏的编号应该是Slps00770，然后你必须安装一下CDRWIN这个软件，我们需要使用它来制作一个该游戏的光盘影像文件，我们所有的测试工作都将在这个文件上进行，使用CDRWIN制作光盘影像文件的方法很多地方都可以找到，在这里就不说了，注意请将影像文件名统一为fftjap.bin。另外强烈建议你学习一些基本的编程知识，以便根据本文的思路编写自己的工具程序。此外我们还会需要一些其他的辅助程序，我会在本文中陆续提到。在这篇教程中我会主要以SQUARE的Final Fantasy Tactics（最终幻想－战略版）日文版（以下简称FFT）为例来讲解一些PS游戏的汉化方法、过程和技巧。

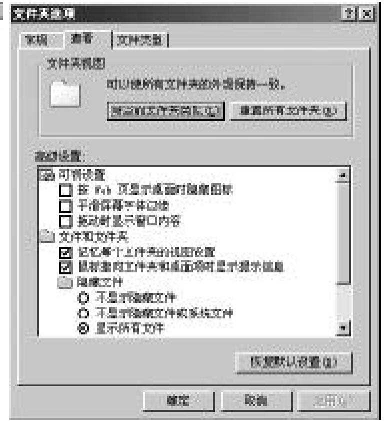
如果你手头已经有一张FFT的光盘的话，请把它放入光驱中看看吧，有些朋友会发现居然光盘上一个文件都没有，其实这张光盘上是有很多的文件和目





录的，只不过它们都被隐藏了而已，你只需打开资源管理器，点击查看→文件夹选项→查看→显示所有文件、按确定，怎么样，所有的文件都显示出来了吧。从目录名中我们已经可以大致了解到其中存放的数据的内容了。要补充说明的是并非每个游戏都有这么“友善”的文件结构的，很多时候游戏的制作者会将游戏数据文件打包到一个或数个大文件中，譬如FF8。更有甚者，象“秘宝传说”这个游戏，在光盘中除了两个引导文件外根本找不到任何的数据文件。当然对于这样的游戏，我们依然是可以处理它的，稍后会提到。





字库的查找

首先我先来讲一下PS机的BIOS字库，大家都知道，如果我们不放入任何光盘就启动PS机的话，会进入PS的记忆卡管理和CD播放界面，在记忆卡的管理界面中，我们可以看到每个记录的详细信息，为了能够显示这种信息，PS机的BIOS中被设置了一个完整的标准日文字库，当然这个字库也可以被游戏程序调用，有很多游戏就使用了该字库，譬如“天诛”、“胜利十一人”、“午夜列车”以及“名侦探柯南”系列等。由于BIOS字库是固化在PS的主板芯片中的，不能够被简单的修改，即使可以修改，也会使PS机失去正常的显示功能，所以对于这些游戏我们通常是使用日文汉字来作汉化的。那么如何判定一个游戏是否使用了BIOS中的字库呢，其实一般我们可以通过屏幕直接看出来，BIOS字库是16X15点阵的，字体较大，而通常游戏自带字库的字体是没有这么大的。另外一个判定依据是使用BLEEM这个模拟器，由于BLEEM为了避免侵权没有使用标准的PS的BIOS文件，而其对BIOS的字库调用又模拟得不是很好，会导致很多此类的游戏在运行

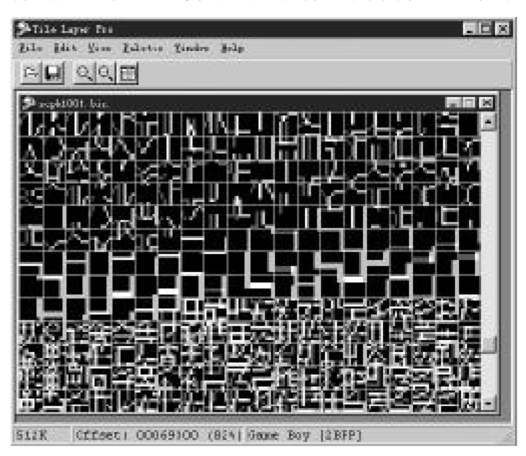


时出现掉字、错字的现象。不过有个最好的方法是在ePSXe中使用一个破坏掉字库部分的BIOS文件来运行游戏，如果出现字体缺失的话就可以断定其使用了BIOS字库。





现在我就以PS的BIOS文件为例，说一下使用工具软件查找字库的基本方法，这里我们要用到的软件叫Tile Layer Pro（以下简称TLP），**你可以在配套光盘的文章专区“一步一步教你汉化PS游戏”目录**找到它，它是一个通用的精灵（游戏中的活动块）编辑器，我们可以用它来查看和修改ROM中的图形，当然也包括字库。现在让我们用它来打开PS的BIOS文件SCPH1001.BIN（可以在**配套光盘的文章专区“一步一步教你汉化PS游戏”目录**找到它，不过你必须将它拷贝到你的硬盘里并且去掉只读属性后才可以用TLP打开，如果你使用PS模拟器ePSXe的话你也可以在其BIOS目录中找到它们。）看看。按1键切换到Game BOY [2BPP]模式，然后下移到这个文件的后部，你可以看到如下图片，虽然不是看得非常清楚，不过大概可以看到字符的一些笔划了，你也可以多按几下1键，看看这个字库在其他模式下的显示状况。大家会发现无论切换到何种模式都无法将字库中的文字清晰地显示出来，这是因为精灵图片在存储时通常被分割成8乘8的小方块，我们将这些小方块称为“瓦片”（tile），而TPL也是按照这样的方式来显示图片的，因此在显示16乘15的BIOS字库时就会出现混乱。不过BIOS中



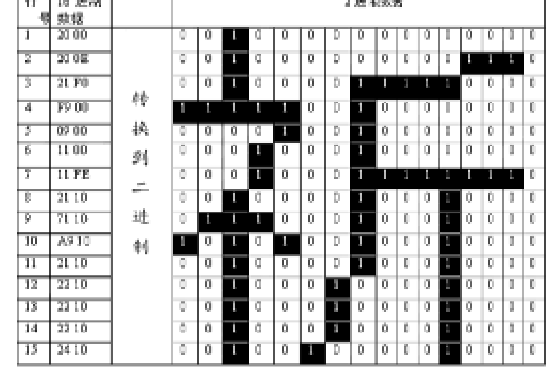




的字库的结构还是相当简单的，它是一个1BPP字库，即每个点由一位数据表示，那么16乘15的一个字应该使用的字节数是（16*15）/8=30。那第ｉ个字的字库数据就是从字库起始地址＋ｉｘ30开始的连续30个字节。这些数据如下：

20 00 20 0E 21 F0 F9 00 09 00 11 00 11 FE 21 10 71 10 A9 10 21 10 22 10 22 10 22 10 24 10

因为字体的宽度是16，也就是说每行是由两个字节表示的，然后将数据转成二进制，把“0”看成白色，把“1”看成黑色，就可以看到它其实就是一个“祈”字。了解了它的结构就不难写出相应的字库显示程序了。



行号	16进制数据		2进制数据															
1	20 00	转换到二进制	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	20 0E		0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0
3	21 F0		0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
4	F9 00		1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
5	09 00		0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
6	11 00		0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
7	11 FE		0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
8	21 10		0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
9	71 10		0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
10	A9 10		1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
11	21 10		0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
12	22 10		0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
13	22 10		0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
14	22 10		0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
15	24 10		0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0

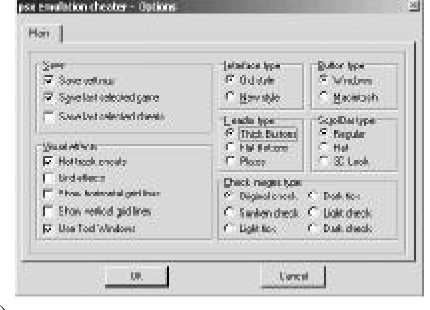
上面说了很多关于PS的BIOS字库的东西，不过其实完全使用BIOS字库的游戏并不是很多，有些游戏会同时使用BIOS字库和自带字库，譬如“胜利十一人”系列和“柯南”系列，而更多的游戏则完全使用的是自带字库。游戏自带字库的查找要麻烦些，比较特殊的一种形式是使用标准的PS图片格式TIM格式来存放字库，譬如我以前汉化的“寄生前夜1”就是这样。查找这样的字库有一个非常有用的工具叫“Tim Collection”，也可以在配套光盘的文章专区“一步一步教你汉化PS游戏”目录找到它，这是一个非常不错的TIM图片显示转换工具，它甚至可以为你找出那些打包在大文件中的TIM图片。通常使用它所找到的字库是非常完美的，无需作任何的修正。不过有时也会有特殊的情况发生，下面是我用这个软件在“妖精战士III”中找到的字库图片，如果你仔细看的话会发现其中少了很多字，譬如从“B”直接跳到了“F”，即没有“A”也没有“C”，我可以保证在这张光盘中你再也找不到另外的字库图片了，那么那些字到底在哪里呢？我先卖个关子，希望大家都来研究研究看，我下次会告诉大家。（待续）





文：Emu-Zone/变态船长

书接前文，正所谓无“巧”不成书，在接下来的段子里面本人就来讲讲更多的关于PEC的使用技巧，希望各位想成为高手的朋友喜欢本文。虽然大话已经说下了，但是本人深知自己才疏学浅，写得不周全的地方还需要各位多多包涵。同时欢迎高手对本文疏漏之处提出意见，以便小弟我下次再来骗稿费的时候能够给大家更多的惊喜^_^！



书归正题

PEC的内部设置

其实仅仅就PEC本身来说能够设置的东西就足够的多了，但有些选项笔者试验了半天也没能发现其中奥妙，可能是我不够细心吧。

Options-Environments（个性设置）

PEC提供了丰富的个性设置选项，有关于方便下次使用而设置的Save（存档）选项、有能够让你的使用更加个性化的Visual effects（视觉效果）、Interface type（界面样式）、Button type（按钮样式）、Header type（页眉样式）、ScrollBar type（滚动条样式）和Check imgaes type（鼠标点击时显示样式）。

在Save选项中PEC提供了各种级别的保存等级，打的“钩”越多就保存得就越细致。当只选择Save Settings（保存设置）时PEC只负责保存上一次你对Visual effects以及各项的选择。当选上Save last selected game的时候PEC就会保存上一次PEC退出前的最后一个游戏，下次再用的时候会自动选择到该游戏。最厉害的是Save lost selected cheats，它能够保存上一次退出前使用者对Cheats（作弊）各项的设置，使你下次打开的时候就立刻





回复上一次的所有设置，如此一来你只需要点击Send Cheats to plugin（发送作弊指令到插件）或Normal（普通）模式下的Activate（激活），就可以继续上次卑劣又下流的举动了……



对于Visual effects及其相关的选项，因为它们都是针对个人喜好而设置的，在此笔者也就仅仅给出它们的中文翻译。会出现什么样的效果请大家自己感受吧，我想这能带来更多让你惊奇的地方。

Visual effects

Hot track cheats－突出显示作弊项

Grid effects－格子效果

Show horizontal grid lines－显示横格

Show vertical grid lines－显示竖格

Use Tool Windows－使用工具窗

Interface type

Old style－旧的样式

New style－新的样式

Button type

Windows－微软样式

Macintosh－苹果机样式

Header type

Thick Botton－加粗按钮

Flat Botton－平板按钮

Plates－边框

ScrollBar type

Regular－正常的

Flat－平面的

3D Look－3D效果

Check imgaes type

Original Check－原始样式（点击时）

Sunken Check－凹陷样式（点击时）

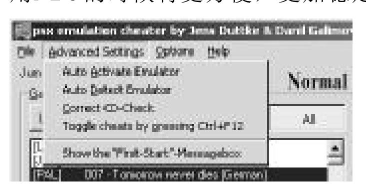
Light tick－记号变亮（钩符号）

Dark tick－记号变暗（钩符号）

Light Check－点击变亮

Dark Check－点击变暗

在PEC的Options附近还存在一个Advanced Settings（高级设定），当你选择Plugin模式时里面只有一个选项。Correct CD-Check（当前游戏检测），选中后PEC会在向Plugin发送数据之前先检测你的游戏CD，以便确认版本是否相符。在选择Normal的时候Advanced Settings中会出现更多的设置，例如：Auto Activate Emulator（自动启动模拟器）、Auto Detect Emulator（自动检测模拟器）、Toggle cheats by Pressing Ctrl+F12（选定立即生效 快捷键“Ctrl+F12”）以及Show the "First-start"-Messagebox（显示“First-start”信息窗）。有了这些选项后，我们在使用PEC的时候将更方便，更加稳定，减少因设置选择不当引起的死机现象。





PEC的Cheats数据库～制造你自己的作弊文件

虽然PEC官方附带的PEC数据库容量已经高达4.2MB，可是即使是作者再努力工作也是无法穷尽所有的作弊代码的。当你遇到棘手的游戏发现不能从这个codelist.inf中顺利找到的时候，或当需要修改某个自己很需要而官方数据库中没有的代码地时候，你就需要自己动手了。先辈教导我们：自己动手，丰衣足食。

PEC的数据库存放分为两个部分，一个是名为codelist.inf的官方下载数据库，另外一个就是我们可以自己自由添加数据的user.inf了。当然直接往codelist.inf中写也是可以的，只不过codelist.inf的容量很大，普通的记事本和写字板程序编辑起来非常困难。如果你真的打算编辑codelist.inf，在此笔者推荐一个很好的工具～『UltraEdit-32 Text Editor』它是一个很有特色的文本编辑工具，支持编写无限大的文本格式文件，并且拥有各种方便的编辑查找功能，我们一直用它（另外还有很多类似功能的软件，就不一一推荐了）。

下面笔者想说明一下PEC作弊代码的书写规范：

打开PEC的codelist.inf我们可以看见类似这样的书写；

＃007 – Tomorrow never dies＃SLUS-00975





"Infinite lives

8001E096 0007

"Infinite pk7 ammo

800EA846 000F

……

通过观察我们可以了解到，这是一个比较容易看懂的VB标准格式。#007-Tomorrow never dies表示一个游戏的修改部分开始，“#”表示起始符号，“007- Tomorrow never dies”是对游戏《007- Tomorrow never dies》的说明，这部分你可以替换成任何字符，实践中笔者发现PEC是可以支持中文名称的。例如，我们可以把它改成“#007- 明日危机”。在游戏名称后面紧跟的“#SLUS-00975”表示这张游戏的碟号。这个号就是用来对应Correct CD-Check的。如果你不知道这个号可以不填写它，对游戏执行无任何影响。下面一行的“"Infinite lives”是用来说明PEC所锁定的数值的，“"”标志说明的开始，程序见到这样的标志就不会执行该行。然后另起一行，写着“8001E096 0007”它表示真正被PEC所接受执行的部分，“8001E096”代表内存地址，“0007”表示被锁定的数值。这两个数值都是使用16进制表示的。所以大家书写的时候一定要注意，一定不能书写成别的格式，不然会死机或达不到修改游戏的目的。另外，对于有“子项”的修改，例如；无敌>血锁定、无敌>力量锁定、无敌>魔法无限。这样的可以在书写“"Infinite lives”这行的时候加一个“\”来表示。例如；“"Mission 1-Codes\Unendlich Munition PK7”和“"Mission 1-Codes\Schnellfeuern RK7”。这样当PEC显示的时候，会显示成（如上图）。

照此方式你就可以用从网上找来的各种“金手指”代码来写你自己的PEC数据库了。害怕大家不能了解清楚，笔者写了一段，作为示范。

#Valkyre Profile（女神传说）#SLUS-FFFFF

"评价值100

301F6264 0064

"全部道具

B0FF0002 00000001

301F62A2 0000

B0FF0001 00000000

301F676A 0063

"经验值宝珠经验超多

8004AA24 967F

8004AA26 0098

"随时SAVE

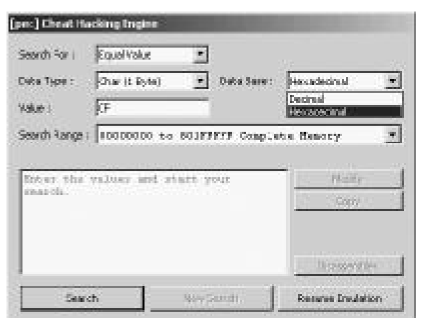
301F6274 0011

但是，如果所需要的代码网络上面直接找不到……看来我们只能继续自己动手了：P

目前有两种方法可以达到自己找到作弊码

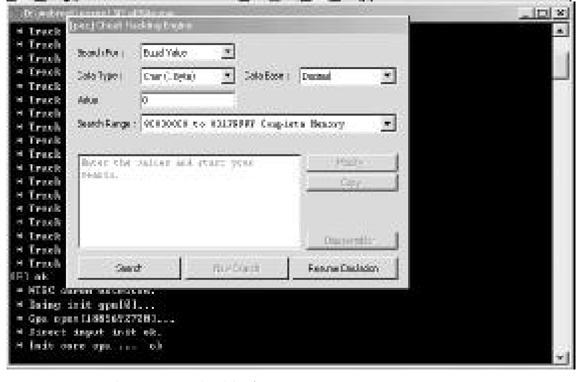
1. 使用GM7.3以上版本的修改工具。

2. 通过PEC自带的代码搜索功能实现。

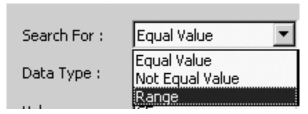


说句老实话，使用GM7.3的转换工具直接转换代码更容易。但是既然我们是要本着充分发挥自己动手的能力，我们就要依靠最原始的方式实现。哼哼，这不是自己给自己找罪受嘛……

PEC自带的代码搜索器被命名为“Cheat Hacking Engine”（如下图），它的功能虽然不如GM7.3那样强大但是足以满足我们查找到“金手指”的需要。它分为以下几个部分；Search For（搜索方式）、Data Type（数据样式）、Value（数值）、Data Base（数据库）、Search Range（搜索范围）和控制台。



通过选择Search For可以选择PEC的搜索方式（右图所示）。它的搜索方式分为三种：Equal Value（相等）、Not Equal Value（不等）和Range（范围）。

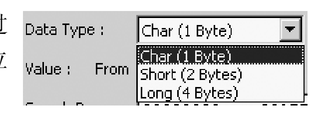


Data Type是用来设定字符长度的（如下页图），有的时候我们要锁定



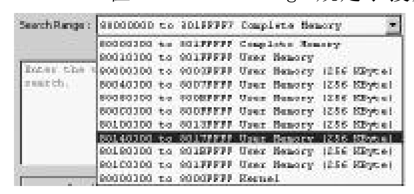


的数值很大比如9999，有时又很小，我们可以通过Data Type自由的选择其中之一。Char（一位长）、Short（两位长）和Long（四位长）。



通过设定Data Base可以使PEC识别两种Value值（如下图），一种是传统的Decimal（十进制），另外一种是计算机程序语言中通行的Hexadecimal（十六进制）

PEC在Search Range规定了搜索范围，有Complete Memory（全部内存）、User Memory（使用内存）和Kernel（系统核心），正确选择不同的级别，既能加快搜索准确度又能提高效率。（如左图所示）



对于未知数值的搜索：

在实际的游戏当中有很多未知的数值，例如各种用能量槽表示的东西。

Step 1，启动模拟器配置好GPU插件部分，使之可以与PEC配合，放入光盘启动游戏。（假设这时游戏中的主角为满血）

Step 2，按键盘上的Ctrl+H，打开Cheat Hacking Engine。

Step 3，选择“Search For ：”为“Not Equal Value”，在“Data Type：”中选择“Char （1 Byte）”并且在Value中输入 “0”。（虽然是个看不见的血槽或者别的什么，但是他们也都是用数字表示的。目前PEC可以支持255以内的数值，对于超出255的游戏PEC目前无能为力）

Step 4，点击“Search”。这时候你会从搜索结果窗口中看见很多被找到的地址。大多数情况下PEC会找出1430944个地址，这和PSX所用的内存长度有关。

Step 5，点击“Resume Emulation”返回游戏。

Step 6，返回游戏后，移动几下。但是不要让主角受到伤害，致使要搜索的数值产生变化。

Step 7，再次按键盘上的Ctrl+H，回到Cheat Hacking Engine。

Step 8，选择“Search For：”中的“No Change”。因为目前需要搜索的数值还没有发生变化，这样能够排除不少不不要搜索的部分，加快搜索速度。点击Search，这时你会看到以前搜索出的地址数量减少了。

Step 9，点击“Resume Emulation”再次返回游戏。

Step 10，等模拟器运行后，想办法改变你要搜索的数值，例如去找个猛

男打你几下、让骷髅给你一刀、或者让火烧一下……总之一句话～我不入地狱，谁入地狱？^_^

Step 11，再按键盘上的Ctrl+H，回到Cheat Hacking Engine。

Step 12，现在再选择“Search For：”下面的“Decreased”因为现在你要搜索的已经减少了。点击“Search”，现在你可以看见这个数值又少了。

Step 13，点击“Resume Emulation”再次返回游戏。

Step 14，重复做Step 9，Step 10，Step 11，Step 12，Step 13，直到数值很少了已经能够显示在搜索结果窗口中为止。

Step 15，这时你可以点击其中一个数值，然后点击右边的“Modify”按钮，之后在“Modify Value”对话框中把这个数值修改成255，点击“OK”按钮，这时候会自动将修改的数值写入内存。

Step 16，点击“Resume Emulation”返回游戏。看看是否发生了变化？如果看见被修改的数值变化了，说明你已经成功了，如果没有任何反应，那么你就需要再来一次，总之直到你能够找到正确的数值为止。

现在你已经找到了想要的数值，把它拷贝下来，然后编写成“301293E8 00FF”这种形式。刚才的255需要换算成16进制，所以改为00FF。应该注意的是，一定要精简自己找到的地址数，没有用的一定不要加上，可能会引起模拟器异常退出。另外锁定的数值也不要超过原来的预定值。例如《铁拳III》的满血数是152，你一定不要超过它，不然会引起什么后果笔者也无法预料。

对已知数值的搜索：

除了未知的数值以外，游戏中还有很多的数值是已知的，例如RPG中的HP，MP，金钱等等。

Step 1，启动模拟器，开始游戏。然后抄下模拟器中想要搜索的数值，现在我们以金钱为例。假设主角现在的金钱数为“0”，然后打几个怪物，攒点钱出来。

Step 2，按键盘上的Ctrl+H，启动Cheat Hacking Engine。

Step 3，选择“Search For：”下面的“Equal Value”在“Data Type：”选择“Short （2 Bytes）”并且在Value中输入你的金钱数量，假设我现在有120。

Step 4，点击“Search”按钮，这回搜索结果的数目会明显比搜索未知数值的时候少得多。

Step 5，点击“Resume Emulation”返回游戏。





Step 6，让数值再发生些变化，假设我这时又杀死了几个敌人，抢了不少。现在我的金钱数已经变成￥210了。

Step 7，按键盘上的Ctrl+H，呼出Cheat Hacking Engine。

Step 8，在Value中输入现在的金钱数量210，点击“Continue”按钮这时候你也许会发现只剩下一个地址了（一般对于金钱的搜索也就两步就成了）。

Step 9，点击右边的“Modify”按钮，之后在“Modify Value”对话框中把这个数值修改成65535，点击“OK”按钮，这时候会自动将修改的数值写入内存，并退出这个对话框。

Step 10，点击“Resume Emulation”返回游戏。

Step 11，观察此时金钱数量是否发生变化，如果变成刚才所设定的数值65535即成功。

这时你可以把这个数值抄下来，写到你制作的作弊文件数据库中了。需要注意的是65535此时要换算为16进制改写成FFFF。

看到这里我想大家已经了解了如何个性化你的PEC，如何自己编写PEC的数据库了。笔者希望大家能行动起来，继续挖掘更多的作弊代码，继续挖掘PEC这个强大工具的使用技巧。由于小弟才疏学浅，对于这个PEC的个人研究也就只能到此了，期待有更多的高手能发现它更多的技巧，放在我们的论坛上面与大家共享，让更多的朋友学习到你的先进经验。

笔者为大家推荐一个能找到很多作弊代码的网站http://www.gbparadise.de/ 这里能够找到很多的“金手指”或者叫它“作弊代码”的东西（如图）。希望大家读完本文，能对PEC这个方便的修改工具有个很好的了解，喜欢使用PEC这个强大的工具，那么我写这篇文章的目的也就达到了。



感谢：EmuCheater.Com（PEC作者的网站），Emu-Zone.Net（给笔者一个与大家交流的机会），以及所有阅读本文的朋友们。





PS模拟器记忆卡工具使用指南

文：Emu-Zone/Puyol

PS模拟器记忆卡工具有什么用，这是一个事先要说明的因素。想必许多模拟器爱好者们都对PS模拟器有着相当的好感，在硬盘里同时存放着像ePSXe、VGS、FPSE、Bleem!等几款性能较为突出的PS模拟器吧。而合理地组合运用不同模拟器的互补性往往可以使你在运行某些游戏的时候事半功倍，这其中就涉及到“一个游戏结合两种模拟器来运行”的问题（注：一些游戏的前半段在某个模拟器上面运行良好，而后半段则必须在另外一个模拟器上面才能顺利通过，这种情况在模拟PS游戏中经常出现）。因此你需要经常地在不同模拟器之间交换数据以使得游戏进度能够延续。然而不同的PS模拟器所内建的记忆卡文件虽然所存储的信息是一致的，但是结构却完全不同，所以才出现了各种各样的PS模拟器记忆卡工具，通过它们将PS记忆卡文件转换成各种格式，以适应不同模拟器、不同场合的需要。

由于目前网络上流传的记忆卡转换工具太过繁杂，我们在这里只能挑选出两款比较有特色、功能比较全面的来给大家作介绍：）它们均是由国外模拟器门户网站NGEmu所推荐使用的软件，所以绝对不是等闲之辈哦。

PSXGameEdit

首先是这款名叫PSXGameEdit的记忆卡工具，它的第一个版本诞生在1999年的1月9日，目前已经发展到1.60版，你可以到官方主页：http://moberg-dybdal.dk/psxge/找到该软件的最新信息。

PSXGameEdit 1.60支持的功能包括：

记忆卡编辑：删除、存入或者移除独立的游戏记录。

恢复意外删除的游戏记录。

读取或存入单个游戏记录。

通过特殊的PS转PC记忆卡装置读取和写入记忆卡信息。





对比记录从而制作游戏的补丁或者其它。

16进制文本编辑器编辑游戏进度从而实现修改游戏的功能。

不同记忆卡格式之间的转换（这其中包括不同模拟器记忆卡文件格式之间的转换和PS和PC记忆卡文件格式的转换）。

编辑游戏记录使之适应不同的区域码（主要为美日欧三个语种）。

编辑DexDrive游戏记录（由Bleem!转换到PS记忆卡中的记忆信息）。

编辑游戏代号和生产代码。

功能强大的记忆卡文件图标编辑工具让你可以随心所欲地修改、更换游戏的记忆图标。

对已存在游戏记录添加特殊的补丁以实现修改功能（试验阶段）。

所支持的记忆卡文件类型：

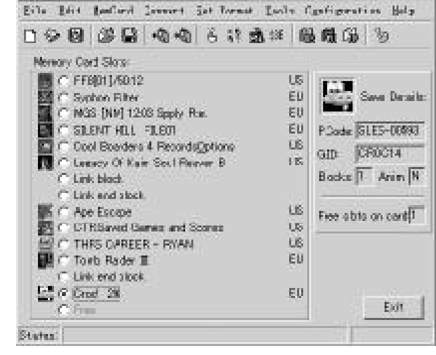
PlaySaver 、PSEmuPro：记忆卡文件和单个游戏记录 (.mc&.mcr)

DexDrive：记忆卡文件格式 (.gme)

Bleem!：记忆卡文件格式 (.mcd)

Virtual Game Station：记忆卡文件格式 (.vgs)

X-Plorer/X-Ploder、Cheat Machine、Game Shark、Action Replay、Cheat Factory：等金手指单独记忆文件格式 (.psx)



了解了软件的特点后，让我们来认识一下软件的各方面具体功能，我们把网上下载的最新PSXGameEdit 1.60压缩包解压到一个目录下，运行主程序PSXGameEdit.exe可以得到如右图所示的主界面窗口。我们按照图中的编号来一次介绍各部分的功能如下：

1. 文件菜单：

File：主要包含新建/打开记忆卡文件、单个存盘文件，保存已编辑的记忆文件等基本功能，导出记忆卡图标功能已被移到专门的图标编辑块去了。

Edit：编辑菜单，对游戏记忆的编辑、删除和恢复都在这里进行，你更可以对某个记忆加入自己比较容易理解的注释信息，这样你在PS的记忆卡管理画面会更加明了。Icon Anim是指PS记忆文件的图标是否以动态显示，经常管理记忆卡的朋友一定比较熟悉：PS记忆卡图标有的是以动态显示而有的则是静态，

这会根据不同游戏而有差别。这里你可以让动态图标强制静止，还可以让静态图标强制活动起来（听起来像是废话），不过需要注意的是，本身静态的图标如果强制活动可能会使其出现乱码。

MemCard：这里属于硬件转换区，必须要你的计算机中接有专门的外部记忆转接设备才能够运作，比如一些朋友曾经在市面上见过的接驳计算机打印口的PlaySaver，就是可以把PS主机中的记忆卡转换成Bleem!格式记忆卡的一个设备。由于拥有这些设备的朋友不是很多（包括笔者也不曾拥有），所以只好暂时略过了。



Convert：记忆卡格式转换部分，一些游戏的不同版本记录是可以互换的。他们之间的差别其实就是部分区域码的不同，这里就是通过转换那部分区域码实现同一记录运用于不同版本游戏的目的。注意：转换区域码有可能因光盘的结构不同而引起记录损坏、丢失等情况，请事先做好备份。目前经验证能够正常实现区域转换的游戏大家可以参考作者主页上的那份兼容性列表：http://moberg-dybdal.dk/psxge/convertible_1.html。

Ste Format：与上面的转换不同，这里是将游戏记录中的游戏生产代码一起更换，这样转换的结果更好，但是同样会造成不可预料的损失，还是那句话：备份。

Tools：这里主要是一些与记忆卡转换无关的附加工具，不过都很好用：）

①、HexEdit game save：使用16进制编辑器查看游戏记录，对数据结构和修改游戏有一定经验的朋友应该能够轻松上手。

②、Patch game save：这是作者自编的一个小小的作弊码存放库，目前还十分初级，支持的游戏不多。你也可以自己提供游戏的金手指给作者，如果他有时间的话没准会给你加上。（如右图）

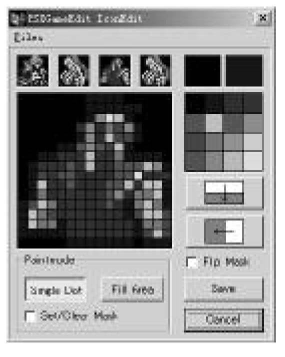


③、Compare saves：比较游戏的纪录，一般来说参与比较的记录最好是同一个游戏，而且记录的时间、地点、需要比较的对象（比如说金钱、时间等）应该尽可能的接近。比较后会生成一个差异信息清单，你可以从清单中的不同点找到一些内存地址，从而得到游戏的修改凭据。

④、IconEdit：图标编辑，编辑记忆的图标，这里就相当于一个综合的图标







加工厂，你可以从其它地方导入图标文件（.ico）给图标作颜色、外形、角度等各方面的修改，动态图标还可以编辑每一帧的位图。编辑完以后，在File菜单下可以导出并存储为可以被其它图片编辑软件认可的ico文件。（如左图）

⑤、Check：通过互联网上的数据库检测该游戏是否被Bleem！这个模拟器所兼容，或者连接到XPlorer官方网站查找该游戏的金手指码，实在的讲没多大作用。

Configuration：这里允许玩家对软件的界面做一些个性化的设置。

①、Interface Hardware：选择接入电脑的外部转接设备类型，有条件的朋友可以摆弄一下。

②、Registered Extensions：选择软件关联的文件类型，一旦该文件被PSXGameEdit所关联，那么当你下次双击它时，会默认用PSXGameEdit来打开。

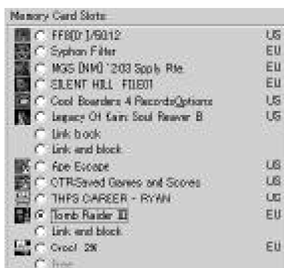
③、Misc：启用快速存读，与转接设备有关，略过：）

④、Blee!兼容列表：现在来说没有多大用处了。

Help：软件版权及帮助信息。

2．快速启动图标栏：这里是为了方便操作而设置的，图标的功能都对应文件菜单中的相关指令，将鼠标停留在图标上面就能够了解该图标的具体功能了。

3．记忆卡信息窗口：这里显示你所调用的记忆卡文件中的相关信息，窗口中的相关信息游左至右分别表示以下含义：



记录图标：记录的形象标志。

记录简介：显示在PS记忆管理画面的文字，包含游戏名称、记忆时间、记忆格数等相关信息。

记忆语种：分为美日欧三种语种，有些记录可以同时兼容多个语种，也可以通过转换来改变游戏记录的语种。（如右图）

4．记忆参数（Save Details）窗口：这里除了包含记忆卡的参数外，一些游戏的参数也被列入其中。

记忆图标：双击即可进入图标编辑窗口。

P.Code：游戏的生产代码，拥有该代码你可以轻松地在网上查找该游戏的

相关数据（比如金手指）。

G.ID：游戏编号，PS通过识别该编号来辨认PS游戏。

Blocks：所选记录所占的记忆卡格数。

Anim：记录图标是否动态显示。

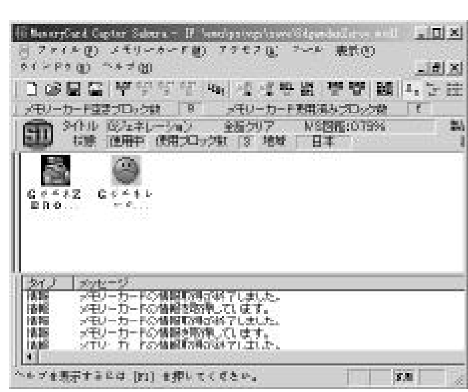
Free slot on card：记忆卡中尚存多少个记忆格数。

记忆卡工具PSXGameEdit介绍完毕

Memory Card Captor Sakura

第二款是由日本人Nissie开发的名叫“樱”的记忆卡工具，英文称呼是：Memory Card Captor Sakura（简称MCC）。比起上面的PSXGameEdit，MCC更偏向于高级用户。如果你觉得PSXGameEdit在管理记忆卡的同时附加了很多花哨的功能的话，那么MCC的附加功能绝对不会比PSXGameEdit少，而且也不是一般人所能够轻松参透的。

从官方网站：http://www.nissie.com/mccs/下载MCC的最新版（1.62a），解压到一个目录中，运行目录下的主程序文件mccs.exe进入程序主界面（注意：MCC从1.62a开始支持NT操作系统,不过需要系统中安装有Giveio.sys这个驱动,关于该驱动的安装方法可以到作者推荐的日本网站中查找）。与上面一样，我们把主界面分成以上几个部分。（右图）



1. 文件菜单部分：

文件菜单：这里的作用主要是新建、打开、存入记忆卡文件、另存为……等等，与一般的应用软件差别不大。

记忆卡：这项菜单只有在调入记忆卡文件之后才会出现，它所包含的功能有记忆卡的读入/写出（也就是调记忆卡文件和导出记忆卡文件的意思）。需要注意的是最下面有两项分别是记忆内容完全删除（包含数据删除和文件头删除），以及记忆卡格式化（包含快速格式化和物理格式化）。因为一些记忆卡在某个区域损坏导致该区不能再次写入纪录的情况经常发生，所以我们在实际使用PS记忆卡的时候（尤其是非原装记忆卡）经常需要用金手指或者其它的第三方软件来格式化记忆卡，这里的原理和PS上是一样的。

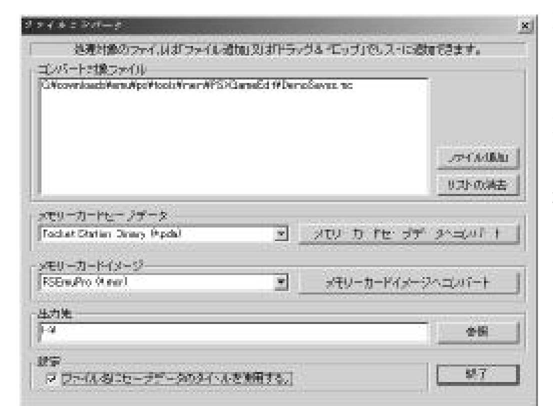






接口：这里是控制从外部接入的转换设备接口用的，设备的类型不再局限于记忆卡，甚至还包括PS的力反馈手柄……由于涉及的东西太过专业，所以只好略过了。

设定：这里可以设置接入设备的类型、跳线方式、信号的传输方式等等，而上面那个数据转换指令就是我们用于PS记忆卡文件格式转换用的了。执行后会弹出一个转换操作窗口，上方显示加载的记忆卡列表，你可以在这里添加、删除记忆卡文件，也可以使用鼠标拖拽的快速操作来实现记忆卡文件的增减。中间是供使用者选择转换出来的文件类型，你可以选择转换成单个记录数据（比如PS的外接设备Pocket Station模拟器Pocket Station Emulator PKEmu支持的.bin格式），也可以转换成PSEmu系列PS模拟器所支持的记忆卡文件格式.mcr。接下来选择转换后导出的记忆卡文件目录，如果不选择，软件会默认原来记忆卡文件所在的目录为导出目录，转换后的文件名前缀和原文件名相同。（左图）



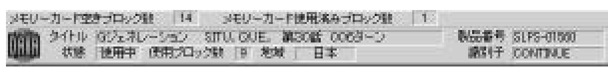
表示设置：也就是我们常说的查看方式，一般来说会管理资源管理器的朋友，这里都不会有什么问题，自己多试试就知道是什么作用了。

窗口：当你调用了超过一个以上的记忆卡文件后，会在主界面内出现多个管理窗口，这里是调整各个窗口之间的排列规则用的。

帮助：产品版权信息及作者简介。

2．快捷启动图标栏，功能与文件菜单中相同，方便操作而设置

3．记忆卡状态栏，包含记录及游戏相关信息，由上至下依次为（同行由左至右）：（右图）



记忆卡使用和未使用格数

记录所标示的游戏图标

记录的标题及简介

状态（该记忆是否被选中）

选中记录所占记忆卡格数

记录的区域类型

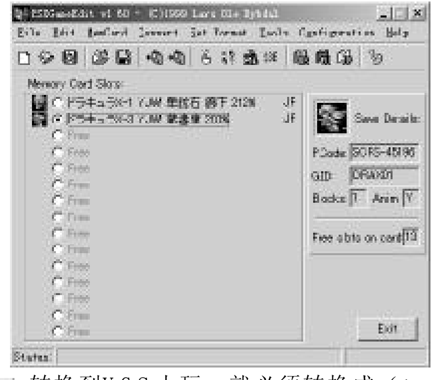
游戏的生产代码（P.Code）

游戏的识别代号（G.ID）

4．记忆卡管理区域：这里你可以对一个或多个记忆卡文件进行删除、恢复、保存等操作。

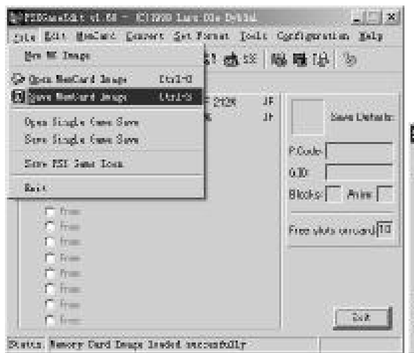
5．状态信息窗口：这里当你执行每一步操作时，都会显示对应的状态信息，相当于日志记录的功能。

记忆卡工具MCC介绍完成



填鸭式地将两个工具介绍完了，不知道大家理解了多少。为了让各位对工具的使用有一个形象的理解，笔者这里给大家做一个简单的图文结合的教学过程，希望能够对您有所帮助。(如右图)

首先以PSXGameEdit为例，我们打开一个Bleem！记录文件（bleem.ccd），里面存有三个《恶魔城》的游戏进度，现在我们想把它转换到VGS上玩，就必须转换成（*.mem）的格式（如下图）。其实只需要在主界面下面点击Save MC Image



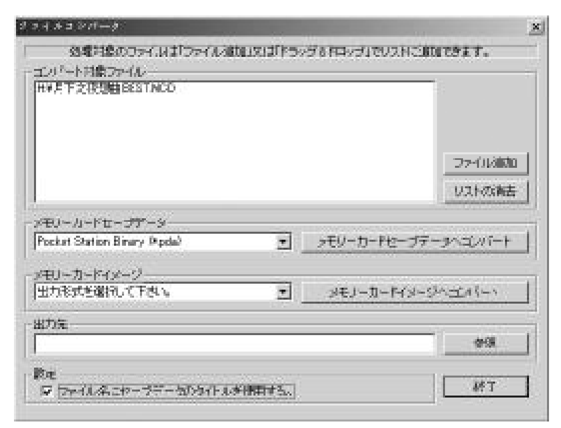




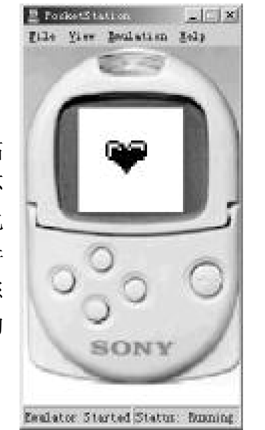




图标或者在File菜单下选择Save MemoryCard Image指令，并且在随后弹出的对话框中将文件类型选为（.mem）并且输入导出的VGS记忆卡文件名就行了，简单吧。



如果是MCC，我们在设定菜单中的转换窗口中打开一个记忆卡文件，并如图所示将它转换成Pocket Station支持的格式（.pda）。运行PDA模拟器PKEmu，我们把刚才转换出来的pda文件调入模拟器，可以发现记录是有效的：）至此我们就算是实现了PS模拟器记忆卡文件到Pocket Station格式文件的转换，如果你有转接PS的硬件设备，你完全可以把这个记录转换到PS主机和PDA上面玩。（如右图）



后记：今次给大家介绍了两个PS记忆卡管理工具，总的来说功能都十分强大。PSXGameEdit界面亲切、功能实在，非常适合于初级使用者；MCC潜力巨大，拓展优势明显，而且记忆卡格式兼容性上占一定优势，不过使用者必须有一定日语认知能力（当然会有国内汉化高人汉化的中文版本）。全文在撰写过程中受到了硬件修改狂人皮球等人的大力协助，在此表示感谢。如果您在使用过程中有什么疑问或者好的建议，欢迎到我们的网站参与讨论：）

光盘附送说明：

记忆卡管理工具

psxge160.zip——PSXGameEdit 1.60

官方主页：http://moberg-dybdal.dk/psxge/ [英文]

mccs162a.zip——Memory Card Captor Sakura 1.62a

官方主页：http://www.nissie.com/mccs/ [日文]





我们并没有消失！只是在沉睡中

作者：ORG　译文：Leaf

——著名Rom Dump组织ROMLIST介绍

编者按

不知还有多少人记得，当年无数人为之疯狂的Neogeo Rom Dump年代，ROMLIST和NeoCharity这两个最伟大的Rom dump组织，由于ROMLIST和NeoCharity之间有点“恶性”的竞争，结果在给大家送上了几乎当时SNK所发布的所有游戏的，同时因为一些厂商或其它的原因造成ROMLIST和NeoCharity几乎都Game Over……

给大家看这份文章，只是希望玩家在玩游戏的同时，能想到这些为大家送上游戏默默无闻的ROM Dumper。正如ORG所说的：“模拟界的发展要靠我们所有的人，版主，开发人员，ROM破解人等。没有ROM DUMP人员，开发人员就没有东西可作。没有开发人员，破解人DUMP出的游戏只能是废物。”

成员：Fredik’ORG/OGGE/OrGASMaTRoN’

就象大家看到的那样，我们的组里工作最短的有2.5年……最长的已经做了4.5年了

地点：瑞典南部

领域：IT技术

我已经在电脑这行工作了差不多10年了，并且在这个以硅片组成的机器上面我从没有过缺乏激情。模拟器对我来说是回顾过去和勾起回忆的一种方法。我第一个接触的模拟器是由C64模拟的AMIGA的模拟器A64。从这点开始不断发展。当CCS放出AMIGA的模拟器PlaySid的时候，AMIGA的模拟达到了顶峰。当听到游戏中的音乐和各种声音时是那么的令人激动。那时我还不能理解为什

么PlaySid在我的A500上竟然占用了90%的CPU资源。这有点象“but...it's only SOUND FOR CHRISTS SAKE”……后来在我的课程中我得知模拟是非常耗费CPU资源的，这就是我为什么在家里配了台P4 2.4G电脑的原因：）我现在仍常常用S64玩C64的游戏（？）。我甚至找到个SNES的模拟器……虽然被证明为是个赝品。

我开始对MAME发生兴趣可以说是一个巧合。记得是在某个炎热的夏天，我在EFnet的#WAREZ上下载了一个叫PacMan的模拟器，然而我却一直没有使它成功地运行起来过。所以想知道这到底是种什么东西的念头促使我开始通过Altavista搜寻模拟器，第一个找到的是Niel Corlett的具有很高娱乐性的MGE（多用途模拟器）。在尝到了成功的喜悦后，我又开始继续寻找大量的新的模拟器。收集了10多个不同的模拟器，玩了它们各自的游戏后，我开始意识到这是上帝给予我们的礼物。每玩一个游戏我便增添一份激动。我用工作之余的所有时间来玩这些不同的游戏。那时候有CONJUROR在Davesclassics上提供ROMS，所以我并不缺游戏玩。但是模拟器之间的竞争一直在持续着，那个夏天的晚些时候，SARDU放出的Callus完全改变了我们的命运。这可以说是为我而出的模拟器。CPS1的游戏简直太棒了。SARDU那时十分需要ROM。我记得AraCorn是在瑞典的一个最大的街机游戏供应商那工作的，因此我打了个电话给他，向他说了我的想法，在这之前我和他已经有两年多没见面了。他非常赞成这个主意并保证这周的晚些时候会给我结果。亲爱的！他作的就是这个！ROMS间的竞争就此开始。SARDU试着模拟这些ROMS，很快新一版的CAllus被放出了。



而下一个发展中的里程碑是当我要求ARA*破解ARKANOID的时候，因为我十分喜欢这个游戏而且它还没有被模拟。在和MACMAME的开发者（名字忘了）谈了之后，我把ARA*Dump的ROM发给了他。2个小时之后我得到了第一个包含ARKANOID的MACMAME的测试版（附带一个秘密版本的带声音的StarWars，如果你记性好的话，应该知道我说的是何年何月）．ARKANOID的模拟对模拟界来说是个巨大的冲击，它是第一个被放出的

MAME的ROM，是由ARA*破解的。虽然MAME小组没有什么官方的合作伙伴，但几乎所有我们放出的ROM都出现在MAME中：）

那个时候，为了有个渠道来发布放出的ROMS，我们创建了ROMLIST这个网站。最初我们接受了我老板的建议，使用他的WEB服务器作为ROMLIST的主站。但由于这个服务器只有2M的连接速度，所以经常会有主机和防火墙的死循环产生。从一开始我就常收到一些提出奇怪要求的邮件。为了满足这些邮件，我决定制作Nerd-mail这个网页，我发誓那些邮件中所说的每个字都是正确的！

有一件事我必须在这提一下，那就是RAINE。他对我来说是个令人激动的故事。我首先要作的是我必须对RAINE小组表示歉意，特别是Mario和Richard，因为当ROMLIST开始成长的时候我没有给予RAINE小组足够的帮助，这并不是我所想的。

我曾经表示过希望RAINBOW ISLANDS［彩虹岛］能被模拟，这是我在Amiga平台上玩的第一个游戏。之后我也忘了这件事，过了一段时间，我收到一封Richard发来的邮件，告诉我他已经做出一个支持这个游戏的模拟器，他甚至还附带了一个Beta版（我也为此失去了工作的机会）。看看他们为模拟领域所作的贡献吧，他们的行为令我感动，但直到现在我仍没有机会向他们表示这一切。

另一个转折点是Gecko——第一个NeoGeo的模拟器。虽然只有一个游戏……现在还只有一个，我仍记得当时ARA*是多么的高兴。当ppl发现如何通过改变名字来使ROMS在不同的模拟器上运行后，促使了ROMLIST的发展。就我个人而言，之前我并不知道NeoGeo有多么的好，我甚至都没听说过这个名字。

NEORAGE是模拟发展路上的又一个飞跃。与Janne和Anders的合作使ROMLIST上升到了一个新的高度。每一个新ROM或是新版本NEORAGE的放出都对ROMLIST有成倍的促进作用。但当关于NeoGeo ROM释放问题的矛盾开始后，愤怒的情绪使事情变的更糟。看看之前那疯狂而有趣的一切吧……

那时RETROGAMES的ATILA慷慨地送给我们一个域名--ROMLIST.

COM，ROMLIST也从老服务器搬到EMUVIEWS的JOSEQ提供的新的高速服务器上。

之后MAME也开始模拟NeoGeo的游戏了，虽然没有NEORAGE那么的完美，但也能正常工作并提供了一个Win32的版本。不过由于我笔记本上用的是NT4 server，所以我几乎不用它。只要NEORAGE能保持它那卓越的性能，高度的稳定性和完美的模拟度，它仍是我对这场模拟器大战优胜者的选择，这仅仅是我的选择而已。

就在那时，ARA*由于DUMP的原因被公司解雇了。这件事会使ARA*在DUMP了200多个游戏后，为其DUMP生涯划上句号。所剩下的只是Opwolf3[野狼行动3]和WorldCup那是……:）

ROMLIST仍会继续运行一段时间，只要我还有游戏ROM可放出（ARA*是个多产的家伙，我跟不上他的节奏）。后一个放出的（不是最后一个）会是GridSeeker，它将会在我儿子生日的前5天放出来。

最后的一些想法：一个模拟器的发展过程对于我来说是一个令人惊奇的项目，有点象是魔法。所有那些为此付出时间的开发人员所作的一切使我深受感动。他们应该得到应有的尊重。模拟领域的发展是美好的，我希望有一天能有人发现如何去模拟XBOX，PSX2，GAMECUBE等主机。将来是充满希望的，会有许多惊奇围绕着我们。



最后，我要感谢那些曾给予ROMLIST和模拟领域帮助的人。模拟界的发展要靠我们所有的人，版主，开发人员，ROM破解人等。没有ROMDUMP人员，开发人员就没有东西可作。没有开发人员，破解人DUMP出的游戏只能是废物。

我对RAINE，MAME，Visual PinBall/PinMame，Project64和所有不知道名字或还没有出现的模拟器充满了好奇。所以各位朋友，我保证，ROMLIST会回来的！

备注：

ROMLIST官方网站：http://www.romlist.com/





梦幻掌机



掌机新闻

软件部分

本月的手掌机游戏，仍然呈现GBA一家独大的局面。网络上我们几乎很难看到除了GBA ROM之外的新的像GBC/WS/WSC ROM的放出，估计这也与任天堂暑期强大的游戏软件攻势有关吧。不过就GBA ROM而言，这个月的放出量也比以前要少，究其原因，在下认为应该是众多游戏公司为了避开与任天堂的重量级RPG《黄金的太阳 2——失落的时代》直接冲突的缘故。这款由任天堂和Gamelot协力开发的古典式RPG，由于前作《黄金的太阳——开启的封印》大受欢迎，这次在一年之内发布的续作相信也有着极高的期待度和号召力。



游戏原定于2002年6月28日发售，不过网上6月26日就由Eurasia小组放出了该游戏的ROM文件。由于这次采用了全新的BIOS模拟方式，很多现有的主流GBA模拟器都无法运行。不过在网友们的多方测试下，发现由国内模拟器开发作者李可文开发的GBA模拟器DreamGBA能够“秀”出该游戏的画面，我们终于也能够通过模拟器见到这款白金大作的庐山真面目。通过深入的测试，我们发现：DreamGBA只限于运行该游戏，声音同步的问题和手柄的操作问题让真正想用模拟器来“玩”的朋友难以下手。7月7日，目前最好的GBA模拟器Visual Boy Advance发布一周年纪念版1.0，完全解决了《黄金的太阳 2》运行中的所有问题，许多人“使用模拟器玩《黄金2》的梦想得以实现”，一时间有关



《黄金的太阳2》的各种讨论相继出现在各大游戏、模拟器网站的BBS上，攻略、金手指、续关密码等等都接踵而至，不得不让人佩服任天堂制作游戏的超强功底。

除了任天堂的《黄金的太阳 2》之外，还有一款128M的大作令不少人欣喜不已，那便是KONAMI的老牌卡片游戏《游戏王 7——决斗都市传说》。《游戏王》系列是由KONAMI所独创的“卡片对战RPG”游戏，几乎在所有的家用游戏机种中都有推出。游戏凭借日本著名插画大师高桥和希那诡异、唯美的画风，和卡片组合的独特魅力，吸引着大量的漫画迷和卡牌迷。自从上作《游戏王 6》采用了GBA史上最高容量128的卡带之后，《游戏王 7》再次使用128M的大容量卡带作为游戏质量的保证。相信对于卡牌游戏迷来讲，《游戏王》的吸引力，不会低于《黄金的太阳 2》。忘了说了，大部分主流GBA模拟器对《游戏王 7》的支持都很完美：）





硬件部分

GBA Mini Camera（估计价格：40美元）

有没有想过把你的GBA改装成一台数码相机？我们在著名电玩网上商城力生（Lik Sang）所看到的这则消息一定会让你大开眼界。这是一块类似卡带大小的插入式硬件设备，通过它你可以在GBA上实现部分数码相机所具备的功能：

内建8M Flash存储体

最多能够存储28幅照片

图片解析度达到640x480，大于GBA默认的240x160分辨率

能够根据外界的环境自动校正对比度和亮度

颜色方面支持偏重红色、偏重蓝色、普通颜色的加重色调的调节

每个页面同时显示9幅图片



支持逐张预览图片和对图片的简单编辑、删除等操作
能够通过USB接口将图片传输到计算机内（右图）

拥有一台这样的数码相机是不是很方便呢，它不但合理地利用了GBA的便携功能，还在尽可能低廉的价格内尽可能多地将数码相机的功能给加载到了GBA上。

GBA TV Tuner（估计价格：45美元）

在GBA上面看电视，听起来似乎是天方夜谭。不过在模拟技术突飞猛进的今天，不同机种、不同平台的相互移植已经不是什么新鲜事了。这个名为GBA TV Tuner的设备我们可以将它翻译为GBA的电视信号调谐器，该调谐器有PAL和NTSC两种制式，分别对应两种不同制式的电视。它通过220V外接电源或者4节AA电源运作，能够收取电视节目或者通过RF/AV接口接驳VCD/DVD信号。不过以GBA的解析度，接收320x240的电视信号画面还看得过去，DVD的解析度嘛，不大敢想象……

支持99个频道的调节，频道信息由软件存储
支持屏幕缩放
附送固定用三角架
内建喇叭和显示声音输入输出设备
能够手动调节液晶显示器的颜色、亮度、对比度等
支持耳机功能

用GBA看电视是不错的想法，但一定要注意其对视力的影响。个人感觉接驳VCD和DVD的功能不大实用，毕竟这些大玩意不能随身携带，在家看还是用大屏幕的显示起来得爽。（右图）

这是在下第一次负责这个手掌机专区，其中的不足还请大家多多指正！





本月热门ＧＢＡ游戏点评

	名称：黄金的太阳2——失落的时代［日版］ 容量：128M 发售：任天堂/GAMELOT　2002.6.28 类型：RPG 操作：1-2人（可通信） 编号：0489
Puyol	当一代在ＧＢＡ上推出的时候，被誉为手掌机上“久违的感动”。二代采用了１２８Ｍ容量的卡带来制作，在一代大受好评的精神力系统上作了少许的改良和强化，让解谜显得更有意思。战斗方面，地水火风四种精灵的特写画面更有魄力。两代之间的剧情衔接也显得很自然，选择一代中女主角杰斯敏的哥哥加鲁西亚作为这一代的主角，从另一个侧面来反映出生活在练金术时代的人们所具备的特殊生活方式和思维方式。如果你已经将这游戏打通，你会发现通关后仍然能记忆，这意味着：三代？ **总体评价：９分**
Lone2	黄金太阳一代的好评热潮还未退却时，ＧａｍｅＬｏｔ携带黄金太阳2代——失落的时代在这个炎热的夏季向玩家们发起新的冲击，画面还是一如往的细腻精美，故事迷题和游戏剧情确大大地增加了，系统和操作方面与前作差别不是太大，相信玩家上手是非常容易的，同样还是一句老话“任天堂就是游戏品质的保证” **总体评价：９分**
微风	看来GAMELOT没让广大玩家失望，二代携着128M的超大容量继续《黄金太阳》系列的辉煌.游戏可以接着一代的进度，在过了沙漠后的灯塔中继续游戏，这次给我感觉最深的是游戏的音乐，比起一代来得更贴切、



	动听，而且迷题方面也改进不小，解谜之后非常有成就感。如此佳作，在模拟器上玩似乎浪费了…… **总体评价：9分**
	名称：游戏王7——决斗都市传说 [日版] **容量：128M** **发售：KONAMI 2002.7.4** **类型：Card Battle RPG** **操作：1～2人（可通信）** **编号：0493**
Puyol	《游戏王》系列动画漫画，凭借《周刊少年JUMP》的强大宣传攻势，在日本享有超高的人气。KONAMI公司抱着这棵摇钱树，在任何一款家用游戏机上推出的《游戏王》系列卡片游戏都有着不小的成功。这次游戏的类型被定义为：Card Battle RPG（卡片对战角色扮演类）。可见其不但具有一般的卡片类游戏的特点，还融入了角色扮演的剧情要素。相信热衷于该系列的朋友应该对动漫中的剧情了如指掌，而不清楚剧情的朋友也会逐渐喜欢上那奇妙的卡片组合所造就的神奇效果。KONAMI的制作实力加上高桥和希的插画功底，造就了这款“世上最强卡片游戏”。 **总体评价：8.5分**
Lone2	不得不承认Konami很会赚钱，也很会炒冷饭，就拿这个《游戏王》来说，同样是一个卡片游戏，不仅在GB/GBC/GBA上，还是PS等主机上，都能炒得非常成功，同样本作也是如此，对于《游戏王》的FANS来说是必买之作！ **总体评价：7.5分**
微风	《游戏王》诞生已经有6年多了，期间无论是游戏还是OCG卡片，都让KONAMI赚得喘不过气来.而作为《游戏王》系列游戏的最新作，这次加入角色扮演的要素是游戏的一大卖点。借助高桥和希先生的漫画功底和GBA强大的2D性能，看来《游戏王》迷们的节日又到了！ **总体评价：8分**



	总体评价：5分 名称：死亡之屋弹珠台 [日版] 容量：64M 发售：SEGA 2002.7.4 类型：TABLE 操作：1人 编号：0494
Puyo1	SEGA的主观视角光枪射击游戏《死亡之屋》（英文名称THE HOUSE OF THE DEAD），在游戏界可谓是小有名气。SEGA也趁热打铁，在PC上推出了以《死亡之屋》为题材的《死亡打字》，并且获得了不小的成功。现在，SAGA在GBA上推出的这款《死亡之屋弹珠台》，同样是以《死亡之屋》的背景为蓝本的一款弹珠游戏。游戏中你需要将弹珠台上的丧尸全部用弹珠弹死方能过关，将本来含有暴力成分的游戏，结合轻松愉快的气氛作成了适合于手掌机上面玩的弹珠类型。游戏总共设计了“惊愕”（WONDERING）、“胎动”（MOVEMENT）、“墓地”（CEMETARY）三个精美的场景，全部通过以后可以得到一个密码，这说明游戏中存在着不少的隐藏要素。这一切，还是等玩家们自己去挖掘吧。 总体评价：8分
Lone2	弹珠游戏在欧美比亚洲流行得多，模拟器方面也是如此，目前还有不少老外制作一些Pingball游戏的模拟器等等，相对于国内来说，玩家接触一些好的弹珠游戏的机会不是太多，但是现在我们可能通过模拟器来玩玩SEGA推出的这款Pingball游戏《死亡之屋弹珠台》，想想平时《死亡之屋》里让人恐怖的僵尸在这里变成了板上的肉，嘿嘿，好玩吧！ 总体评价：8分
微风	作为《死亡之屋》的衍生游戏，在GBA上表现的的画面非常细腻，音效也没太大的缩水。不过对于“弹珠台”类的游戏，中国玩家会喜欢么？ 总体评价：5分



	名称：Disney's Lilo & Stitch [欧版] 容量：64M 发售：UBI SOFT 2002.6.24 类型：ACT 操作：1人 编号：0488
Puyol	根据迪斯尼同名电影改编的射击过关类游戏。一直以来迪斯尼所开发的动作游戏都会因为欧美的风味太浓而很难被国内玩家所接纳。然而这款Disney's Lilo & Stitch却因为出众的游戏性而获得了E3的最佳画面奖。游戏讲述的是一只名叫Stitch的狗要从邪恶的Pestus博士手中拯救自己的女主人Lilo的故事。游戏共有13关、3个不同等级的难度，使用密码来接续纪录，这一切都是美式游戏的独特风格。游戏中的武器种类、可以骑乘其它机器等等，都与著名射击过关游戏《合金弹头》十分相似。相信这美伦美奂的画面，一定能够赢得不少玩家（尤其是女性玩家）的喜爱。 **总体评价：8.5分**
Lone2	坦白说我对于迪斯尼的动画片除了猫和老鼠外，一向不是太感冒，而这款E3的最佳画面奖的GBA游戏对我来说，只是骗MM的玩游戏，打发MM的一个工具，嘿嘿！不妨试试通过此游戏来做为和MM之间交流的一种方式，就像泡泡龙一样。 **总体评价：7.5分**
微风	这款很动作射击游戏不少地方都可以看到《合金弹头》的影子。不过由于机能限制，火爆程度远不能相比，不过，为了里面那架小坦克，还是值得一玩的！ **总体评价：6分**



	名称：妖怪之门 ［日版］ 容量：64M 发售：KONAMI 发售日未知 类型：ADV 操作：1人（可多人通信） 编号：0499
Puyol	在KONAMI的官方网页上面我们没有找到该游戏的详细信息，而且游戏的标题画面也没有任天堂的授权信息，所以估计是个泄漏版。游戏类型是标准的迷宫冒险类，可选择勇者、战士、魔法师、商人、魔人五种职业，游戏系统设计得体贴周到，音乐清新明快，非常适合小朋友们的口味。除了单人冒险模式外，游戏的多人连线模式也十分吸引人，这里面有普通的与朋友通过迷宫卡（？）对战的Speed模式，更有多达40人（？）参与的World Battle模式，无论在哪一个模式中，你都需要为尽可能的得到最多的勋章而努力。 总体评价：8.5分
Lone2	KONAMI出品的游戏应该是信心的保证了，这款游戏绝对值得一玩，特别是喜欢不思议之迷宫系列的玩家。因为游戏无论是画面还是系统各方面都象极了不思议之迷宫。初次玩这款游戏时有很贴切的教学，这一点不错，可以使玩家更容易上手。游戏还加入了卡片系统（近年来KONAMI似乎喜欢上了卡），总的来说这还是款很不错的游戏。 总体评分:9.0
微风	不知道是KONAMI哪个小组开发的,不过这款游戏也许很对那些喜欢多模式多隐藏模式的人的口味,Q版的人物造型（好像90％的日版GBA游戏都是Q版……），简洁明快的BGM，也许5年前的我会非常喜欢这种类型的游戏，但是现在，我要对它说No…… 总体评价：8.0分



	名称：壮志凌云 ［美版］ 容量：32M 发售：TITUS 2002.7.15 类型：STG 操作：1～2人（可通信） 编号：0501
Puyol	《壮志凌云》是国内对电影《Top Gun》的中文译名，游戏中你是一名F-14的驾驶员，为了成为传说中的Top Gun，而穿梭于12个充满着未知困难和艰险的关卡，游戏场景跨越极地、森林、沙漠，任务一关比一关具有挑战性。与以往的《Top Gun》系列游戏不同的的是，这次的游戏类型变成了更加倾向于射击游戏这方面而淡化了模拟飞行要素，直观地说，就像FC上的《飞狼》一样。在通过对战线与朋友进行联机队战的时候，就变成了1对1的死亡模式，能不能成为“王牌击坠员”就要看各位玩家自己的本事了。 **总体评价：7.5分**
Lone2	Top Gun这款游戏也算是有超过10年历史的老牌了。不过推出的作品并不是很多，记得当年玩过FC上的1代和2代给我印象最深的就是令人热血沸腾的背景音乐和真实的坐舱式模拟系统，在FC上面这种游戏是不多见的，而且该作制作得很成功。如今在GBA上的这一作改掉了以往的坐舱式模拟系统，采用了新的3D俯视画面，这是个新的尝试，相对于同类作品来说该作还算是很不错的了。因为GBA上这种游戏少之又少，喜欢该类的玩家一定不要错过了。 总体评分:8分
微风	Top Gun，记得99年时出过一款PC版的模拟坐舱游戏，当然，和这款GBA上的作品是没有半点关系的（除了题材相同以外），感觉这类STG已经很难再有所突破了，类似的操作感，类似的关卡设计，类似的系统。当然，和朋友们的对战也许是一种新的发展方向，也许我们可以换一种玩法:）。 总体评价：7.0分



	名称：超级魔界村R ［日版］ 容量：32M 发售：CAPCOM 2002.7.19 类型：ACT 操作：1人 编号：0503
Puyol	ＣＡＰＣＯＭ的《魔界村》系列在许多机种都有着不错的口碑，傻乎乎的亚瑟手持长矛英雄救美的故事从街机到家用机，最后流传到了手掌机上。这次的《超级魔界村Ｒ》其实是ＳＦＣ上同名作品的移植作，游戏中亚瑟可以使用长矛、弓箭、斧头、镰刀、火炬（笑）等不同类型的武器，盔甲方面除了最初的铁铠以外，还可以得到绿色的钢盔（加强攻击力）和黄色的金盔（加强魔力），一些特殊的武器也只有在穿上特殊的盔甲以后才能使用。ＣＡＰＣＯＭ的动作游戏以硬朗、难度超高而出名（像著名的洛克人系列），不过相信老牌的魔界村玩家一定不会让路西法的阴谋如此轻易得逞的，更何况这次的魔界村还有随时存盘功能呢！＾＿＾ 总体评价： ９分
Lone2	超魔界村R 也如期推出了，游戏内容完全移植了ＳＦＣ的超魔界村，也许叫超魔界村R 就是复刻版的原意吧，画面得到了相当程度的强化，在解析度不是很高的ＧＢＡ上面，这是很难得的。第一次接触该系列的玩家也许会很失望吧！因为该游戏没有特别漂亮的画面，也没有丰富多采的系统，只是单纯的动作过关游戏，但对于有几年玩龄的玩家来说是有一种特殊的感觉。喜欢魔界村的玩家可以试试，不会令你失望的！ 总体评分:８.５分
微风	我对魔界村的唯一印象就是那变态的难度和丰富多变的地形，当时玩街机时怎么也想不通游戏的版面还能这样设计的。这次在移植了ＳＦＣ上的原作的同时还加入了一个新的“新编模式”，这是由原来ＳＦＣ上的超魔界村改良而来的，加入了原本超魔界村里没有的一些场景（包括了魔界村和大魔界村的一些著名场景），当然为了方便玩家们可以随时随地的把玩，新作加入了随时存储的功能，我想这也能降低点难度。 总体评价：８.５分





文：Emu-Zone/Cotolo

写在前面的话

在阅读此文之前，请注意：本文重在与GBA ROM收藏整理者就ROM管理的合理化进行比较专业化的探讨，一些初涉模拟器的朋友可能会感到枯燥，无可读性`_`，所以您对本文有任何意见或建议，欢迎给笔者来信：）本文对以下几种类型的读者可能毫无用处：

1、平常并不收集GBA ROM，只是偶尔下载个别自己认为比较好玩的回来玩玩。

2、对待GBA游戏和其它模拟器游戏一样，任何游戏均完全使用模拟器通关。

3、虽然收集了大量的GBA ROM，但并不就ROM的名称和类型进行规则的排列和命名。

在明确了以上前提后，让我们来进入文章的主题。每当网上出现最新的GBA ROM时，一般都是由Dump组织首先在非官方、私人交流场所发布，并经由各大模拟器网站放到主页上提供下载的。这些ROM都是Dumper们从自己或者朋友的卡带中导出（Dump）而得来的ROM文件。这些最早的ROM文件，不能保证完全的准确性，往往会有这里那里的错误，因此也就出现了很多ROM的Redump版本。早期的ROM出现的问题一般有以下几个方面：

错误的CRC但并不影响游戏运行：这一般是由Dump设备自身的问题引起的，导致文件中的多余数据没有完全使清除，但是并不影响游戏正常运行下去。



游戏ROM容量过大：一般是由于Overdump引起，所谓Overdump，指的是Dump过程中无法正确的写入文件尾而再次从头Dump，结果是ROM的容量比实际容量多出1倍。还有一个原因



就是盗版卡带，盗版商为了牟利，在ROM中掺入大量的无用数据，致使本身32M的卡带容量变成了64M，64M变成了128M……而由这些盗版卡带Dump下来的ROM则把问题一并给带了出来。

游戏开始具有Intro，但并不影响游戏运行：所谓Intro，指的是游戏开始的那些介绍性的画面。GBA卡带总是以标准的32M/64M/128M/256M容量格式存在，而往往一些游戏制作结束后无法到这些标准的容量限制，所以就在末尾留有一定的空白数据空间，Dump组织就利用这些空白区域手动添加一些信息进去，这些手动添加进去的信息就被称作Intro。Intro的作用主要有：对一些Hack游戏作为功能菜单（比如生命无限/选关等菜单开关）、对Dump组织的宣传效果。前者对于游戏是必不可少的，因为没有这些Intro，我们就无法开启ROM所具备的作弊功能。后者对于完美主义者来说却是多余的，它们的作用只是在于说明ROM时某某组织所Dump的：）

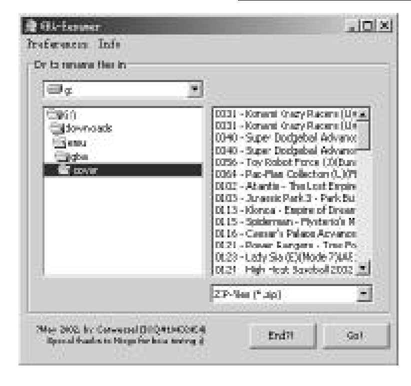
游戏中无法存盘（指把ROM烧进GBA烧录卡中，拿到GBA上玩时出现无法记忆的现象）：导致这一问题的原因主要是由于EPROM存储体部分没有被完全的Dump。



修补方法

使用GBA-Renamer来检验

GBA-Renamer是Catweasel编写的一套GBA ROM校验工具，使用它检验过的GBA ROM基本上全部都能够运行于真正的GBA主机上，因此使用GBA-Renamer来检验你的GBA ROM算是一个不错的选择。我们到GBA-Renamer的官方主页http://gbaren.pocketheaven.com下载该软件的最新版本，安装到一个目录下，双击程序执行文件GBA-Renamer.exe，你会看到图示的画面。进入Preferences→Settings菜单，我们首先要对软件进行一些设置。（如左图）



Update子菜单：这里允许你通过因特网联接到软件的官方主页，检查软件和校验文件的最新版本。你可以勾上“每次启动自动检测新版本”（autocheck on startup）那一项，这样你下次启动

时就不必造访这里了。

Custom子菜单：首先是ROM改名的规则，你可以设置软件对ROM命名中遵循你所习惯的方式。一般来说软件对ROM命名包含以下格式：%n - %t（%c）（%3）（%1）（%2），它们所标示的含义如下：

%n：Rom 的数字编号

%t：Rom名称

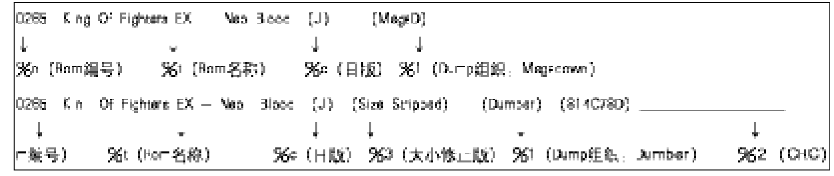
%c：Rom的国家、语种

%1：Dump组织的名称

%2：CRC（循环冗余码校验，一般来说两个相同的文件只有1/40万的几率会出现CRC不同，所以CRC成了很多ROM校验中比较准确的对比参数，换句话说只要你的ROM的CRC与校验后的相符，那么你的ROM就被认为是正确的）

%3：Rom的特殊信息，比如错误的Dump以“Bad Dump”表示，重新Dump的Rom以“Redump”表示等

下面是两个具体的Rom命名规则图示：



delete dupes和move unknown roms分别是删除重复的ROM和移走未知的ROM

Zipping子菜单：选择提供检验的ROM格式（没有经过压缩的ROM文件或者是经过Winzip压缩后的zip文件）。rename roms within zip-files指的是在给zip文件改名的同时，更改压缩包内的文件。split multi-rom-zips指的是当压缩包内拥有zip文件时，将内部的文件解压出来。keep all files within zip-files指的是给压缩包重新命名的同时保留原始压缩文件内的一些诸如Dumper信息、游戏类型的文件而不删除。Add files to zip-files指的是把未压缩的ROM文件压缩为zip文件。

Include子菜单：这里设定的是命名的时候所包含的ROM类型。Bad Dump指的是错误Dump的游戏ROM，Beta指的是未经任天堂授权的非商业游戏（也就是第三方开发的Demo游戏），Redump指的是由于原先Dump的ROM有错误而重新Dump的版本，Size Stripped指的是由于原先Dump的ROM是Over

Dump而去除了不用数据的Redump版本。

Forders子菜单：这里设定的是ROM重新命名后按照相关类型ROM的规则存放目录。从上到下依次为：命名后正确ROM的存放目录，重复ROM的存放目录，未知ROM的存放目录，命名后拥有和缺少的ROM列表文件存放目录。



一切设定完毕后按OK键回到主页面，在左上角选择好你的ROM文件所在目录，右下角选择好需要重新命名的文件类型，按下Go!键，你就能看到一个泡泡龙从左到右移动的整理过程，整理完毕会弹出一个总结窗口，报告你正确的、重复的、未知的ROM数量。如果你想对整理后的ROM情况有更详细的了解，可以在菜单中依次选择Info→ROM-List，这里项系列出了全部的、你所拥有的、缺少的正确ROM清单（另一个方法就是查看整理后得到的GBAHave.txt和GBAMiss.txt两个文件）（如左图）。

总的来说，GBA-Renamer适合于收集整理目前网上所发布的所有商业GBA　ROM，它以各种标记对相同内容不同类型的ROM作出了规范的定义，使区分变得十分简单。如果你想收集所有的商业ROM，那么选择它是不会有错的了。

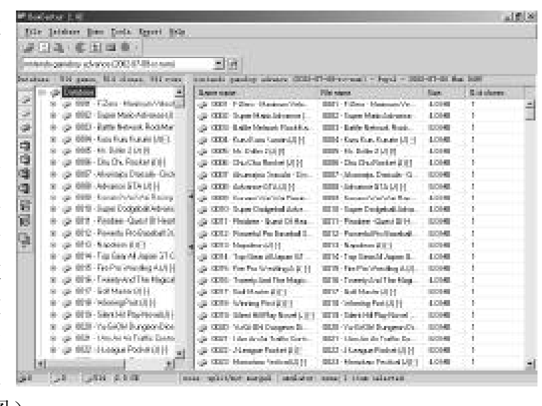
GBA　Redump

这是由英国人Skybaby发起的一项计划，旨在收集所有的完全正确的商业GBA　ROM，这些ROM经过验证以后都只具有唯一正确的CRC，并且不包含任何Beta和Demo版本的ROM，为了便于交流，这项计划还给这些校验后的ROM取了个很好听的名字："the best avavilable"。

GBA　Redump计划的原理是这样的：由计划的倡导者Skybaby编写出供ROM整理工具Romcenter/ClrMamePro用的ROM校验文件，使用者只需要下载这些校验文件回去，加载到你的ROM整理工具当中，便能够通过对比得出自己拥有的ROM的具体情况，并采取相应的措施来修补和收集齐全。

比方说，我们下载了最新的Romcenter用GBA　Redump校验文件（文件名一般为“Nintendo　Gameboy　Advance　（2002-XX-XX-RC-NUM）.zip”其中XX部分是校验文件完成的时间），放到Romcenter的datas目录下（由于Skybaby太忙暂时停止了编号的GBA　Redump校验文件的编写，相关编号文件由在下修改得来）。在Romcenter中加入你的GBA　ROM所在目录，





Romcenter就会显示出这些ROM在经过校验后的结果，绿色代表完全正确的ROM，红色代表缺少的ROM，黄色代表需要修补的ROM，灰色代表的是未知的ROM。另外校验数据中对ROM的命名格式是这样的：编号——游戏英文名称[参数1][参数2][参数3]……这其中的参数主要包括以下几个方面。（如上图）

语种：一般来说游戏美日欧三种版本占了绝大多数，不过也有少数其他国家组织Dump的像[S]（西班牙语版）、[F]（法语版）、[G]（德语版）等等……

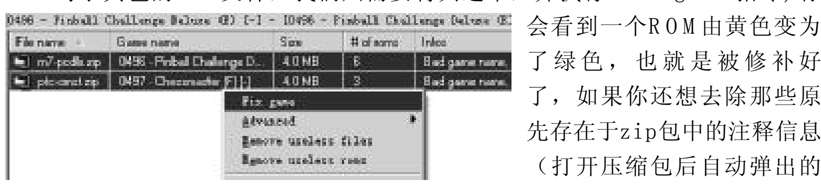
[-]：ROM的末尾带有这个标记的话，说明该ROM是新Dump并且没有经过GBA Redump小组完全验证通过的版本，在今后的进一步验证中有可能被确认为错误的Dump或者正确的Dump。

[!]：经检验为完全正确的ROM。

[Hacked]：这些ROM是从那些称为1.1版本的ROM中Dump下来的，而这些所谓的“1.1版本”，正好是我们通常所说的盗版卡带。由于并不影响游戏的正常运行，所以也被列入了列表中，目前已知的Hacked Rom共有9个。

[Intro-Removed Pad With 0xFF/0x00]：移走了Intro并以0xFF/0x00填充空白区域得到的ROM，同样属于完全正确的ROM。

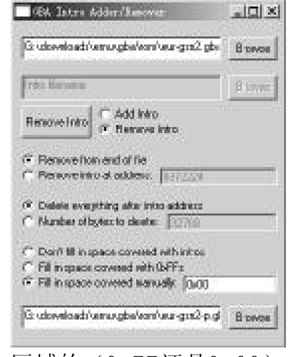
对于黄色的ROM文件，我们只需要将其选中，并执行Fix game指令，你会看到一个ROM由黄色变为了绿色，也就是被修补好了，如果你还想去除那些原先存在于zip包中的注释信息（打开压缩包后自动弹出的信息），将ROM“Rezip”即可。对于那些红色的ROM和灰色的ROM，我们将如何处理呢，重新到网上下载？其实这其中还是有一些小窍门的。



手动去除ROM中的Intro：

其实我们一些早期下载的GBA ROM中因为带有Intro而无法被ROM整理





工具识别，只需要手动的去除这些Intro，得到的就是完全正确的ROM。那么怎样做才能去除Intro呢？这里需要用到GBAIntroar这个软件。这是一个由VB编写的小软件。启动GBAIntroar，在Original filename中调用一个没有被移除Intro的灰色GBA ROM（注意这里不能是zip文件而要是解压出来的GBA文件），选中Remove Intro那栏，因为Intro数据都是被加在ROM的末尾，所以其它选项我们让它默认就行了。在进行移除Intro之前，到Romcenter中看看该ROM是以什么方式填充空白区域的（0xFF还是0x00），如果是0xFF，选中“Fill in space covered with 0xFFs”之后点击Remove Intro键就行了。如果是以0x00填充，那么请选择最下面的“Fill in space covered manually”并填入0x00，再按下Remove Intro键。移除了Intro之后的ROM文件以“原文件名p.gba”这样的形式被输出在同一个目录下，这时候你打开Romcenter，会发现移除后的文件变成黄色了，老规矩：右击→Fix game，一个ROM便修好了。

一般来说，除了该ROM本身就是错误的Dump版本，大部分存在Intro的ROM都能够通过以上方式来修补而得到正确的版本。GBA Redump的校验数据是目前网络上被认为最准确、最合理的GBA ROM管理凭据，笔者希望通过本文简短的介绍，能够让你在今后的GBA ROM收集之旅中，尽可能地节省多余的时间和精力，经可能准确地管理好自己的ROM。（如右图）



注意：在没有游戏原版卡带的情况下，收集和保存ROM是不被模拟界推崇的。在国外，你甚至有可能因此而被官司缠身：）文中所提到的Romcenter等ROM管理工具的使用请参考前几期杂志的教学文章。

附：

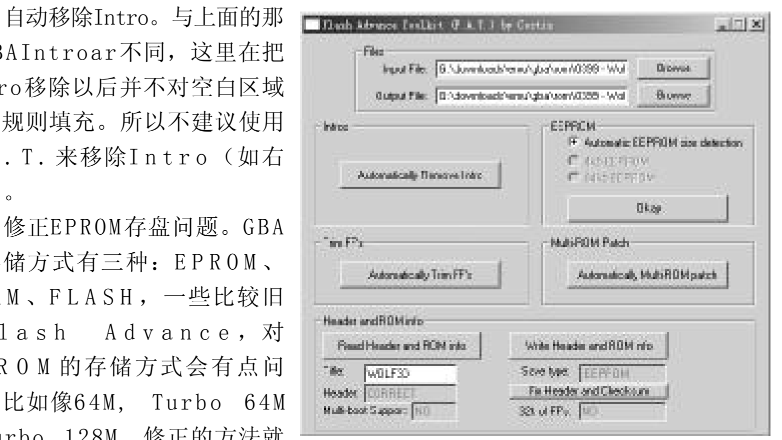
强大的GBA ROM工具F.A.T.



这是由Costis制作的一个GBA ROM综合工具，全称Flash Advance Toolkit。从名称中可以看出，它是一个与Flash Advance（GBA烧录工具）结合得比较紧密的软件，因此一些使用GBAX来烧录GBA ROM的朋友可一定要试试。

F.A.T.7（7是版本）主要具备以下功能：

自动移除Intro。与上面的那个GBAIntroar不同，这里在把Intro移除以后并不对空白区域进行规则填充。所以不建议使用F.A.T.来移除Intro（如右图）。



修正EPROM存盘问题。GBA的存储方式有三种：EPROM、SRAM、FLASH，一些比较旧的Flash Advance，对EPROM的存储方式会有点问题，比如像64M，Turbo 64M和Turbo 128M。修正的方法就是在F.A.T.中选中Automatic EEPROM size detection项（自动检测EPROM大小），再点击Okay就行了。

修整去除了Intro的空白区域。在GBA Redump中我们就已经看到过使用0xFF和0x00来填充ROM空白区域的方法。那么这两种方式的填充有什么区别呢？其实它们都是为了让烧录过程更顺利而加入的无用数据。不过使用0xFF填充后便无法对该区域进行任何操作了，这一般用在空白区域比较少（少于32k）的情况下，而如果空白区域比较大（大于32k），我们可以选择使用0x00来进行填充，因为这部分区域还有别的利用价值（后述）。如果你先前使用了0xFF填充也没关系，利用F.A.T.的Trim FF’s功能你能够将ROM末尾的32k空白区域清除为00的格式（也就是用0x00填充的可利用部分）。

多任务启动支持。现在的GBA烧录卡容量正在不断地增加，试想想如果你有一块256M的烧录卡，而只是用来玩32M的游戏，岂不是很浪费？F.A.T.为你提供了这个多任务启动的支持，让你能够尽可能合理地利用烧录卡的空余空间。它的原理是给ROM空余部分（必须大于32k）写入多游戏启动的补丁（Multi-ROM Patch），从而能够在同时烧入几个游戏ROM的时候显示游戏选择菜单，这也就是我们前面提到的需要修整去除了Intro的空白区域的目的所



在。（多游戏同时烧入，只需要给一个ROM打Multi-ROM Patch就行了）

文件头和游戏信息修补功能。GBA游戏在制作过程中每个游戏都会有文件头（Header）和游戏信息（ROM Info），GBA主机通过这些信息来验证游戏的ID号和版权信息。ROM在Dump过程中如果文件头和游戏信息不小心丢失的话，会导致烧录失败，所以你需要在F.A.T.的程序窗口右下方把它们给补上。其实在点击了读取信息（Read Header and ROM Info）后，你还可以看到游戏卡带中的一些其它相关参数，比如游戏标题名称、是否支持多任务启动、存储的方式、是否具有32k空白可写区域等等，十分详细。



后记：突然心血来潮写了这篇自己看起来都不大懂的文章，只是希望对大家管理好自己的GBA ROM有一些帮助。如果你有任何的感想和建议，欢迎与在下讨论：）

文中的一些资料来源：

GBA-Renamer：http://gbaren.pocketheaven.com

GBA Redump：http://opothspants.free.fr/GBA

Pocketheaven：http://www.pocketheaven.com

GBAEmu：http://www.gbaemu.com

本期光盘附送相关软件说明：

GBA-Setup v3.0.0.4.exe：校验工具GBA-Renamer 3.0.0.4

Nintendo Gameboy Advance （2002-07-08-RC-NUM）.zip：Romcenter用GBA Redump校验数据，放到Romcenter的datas目录下

Nintendo Gameboy Advance （2002-07-08-CM-NUM）.zip：ClrMamePro用GBA Redump校验数据，解压到ClrMamePro的datfiles目录下

gbaintroar.zip：去除GBA ROM中的Intro所要用到的软件

fat7.zip：Flash Advance Toolkit，多功能GBA ROM烧录附属软件

Gba-Intros.zip:网上收集的各Dump小组的GBA ROM Intro，解压出来用模拟器可以观看，无实用价值，纯娱乐搞笑用。





萨尔达传说 ZELDA

时空之章＆大地之章

隐藏宝物的取得方法和地点

文：EMU-ZONE/PULUTION

找齐游戏中的宝物不是很难，只要参照以下步骤一步一步来就行了！

注意游戏中座标的含义： X 轴由左往右数，Y 轴由上往下数，在时空之章中最左上角的座标是 (A，1），在大地之章中座标是(1，A) 而异世界则由 (17，Q) 开始的！





先在大地之章取密码再玩时空之章(后有图文指点)

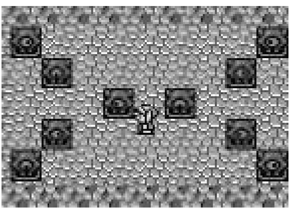
关数	时空之章 取得密码的地点	大地之章 取得道具的地点	可取得的宝物
第二关	今(N，6)	(1，O)	一颗心
第三关	昔(G，10)	异(19，X)	炸弹 （升一级）
第三关	昔(A，10)	(10，F)	果实袋(升一级)
第三关	今(H，6)	(9，M)	介指盒(升一级)
第三关	今(D，9)	异(26，Q)	第20号介指
第五关	今(I，8)	(7，N)	剑(升一级)
第六关	今(L，1)	(9，A)	圣剑(两手剑)
第六关	今(N，2)	异(21，Q)	老鼠炸弹
第六关	昔(N，3)	异(20，T)	盾(升一级)
第七关	今(A，11)	(14，F)	第22号介指

先在时空之章取密码后再玩大地之章

大地之章 取得密码的地点	时空之章 取得道具约地点	可取得的宝物
(5，K)	今(B，11)	剑 L-3
(3，B)	昔(F，11)	盾 L-3
(15，I)	今(J，8)	果实袋 L-3(99个)
(16，H)	昔(D，2)	指环盒(可装备5个)
(9，B)	昔(N，2)	圣剑(两手剑)
(12，F)	今(N，12)	炸弹袋 L-3(50个)
异世界(26，M)	今(H，6)	剑圣指环(精气值可作2回旋转攻击)

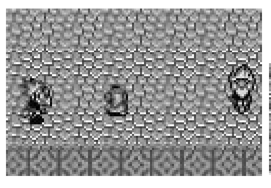
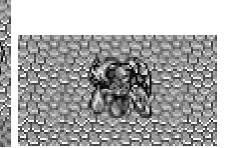
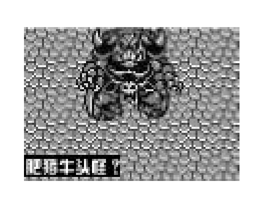
注：假设现在持有LV1的剑，输入密码并不是拿到LV3 的剑，而是LV2级剑。另外，时空之章的密码必须在每关结束后才出现，通常会出现原本不在的人，这时就可向他们取密码！

附:最终BOSS的攻打法



在玛珈之树会出现传送点通往丁式之间。 这里是个迷宫，玩法简单，只要向雕像的眼睛没有看的方向走就能通过。最终BOSS，主要分为三个形态，而实力更加是不容置疑，但是，只要想起当把它击倒便能看到真正爆机画面，那怎么样地努力也是值得的！



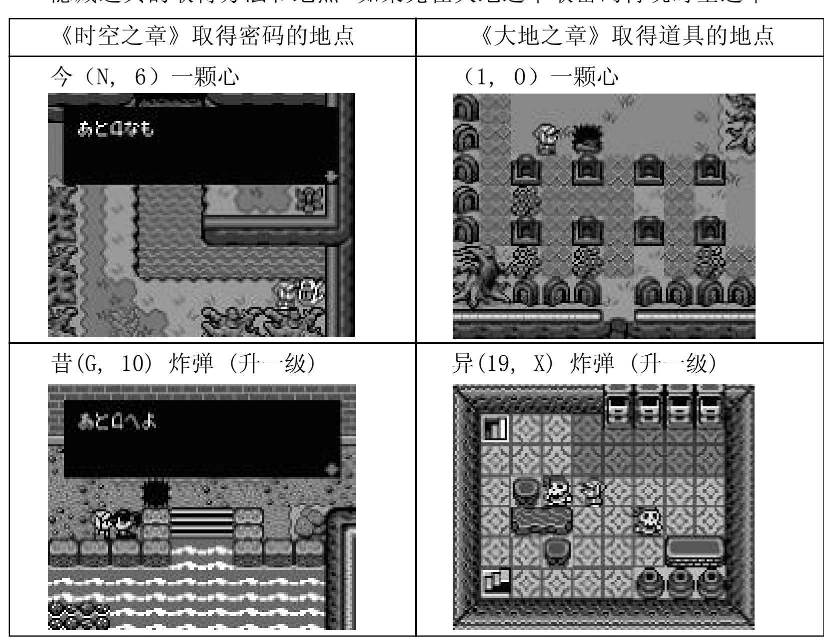
注意：当各位完成两章的游戏才会发生事件！！

首先第一形态是两个魔道士，要攻击他们必须反弹他们的魔法，用冰打火，



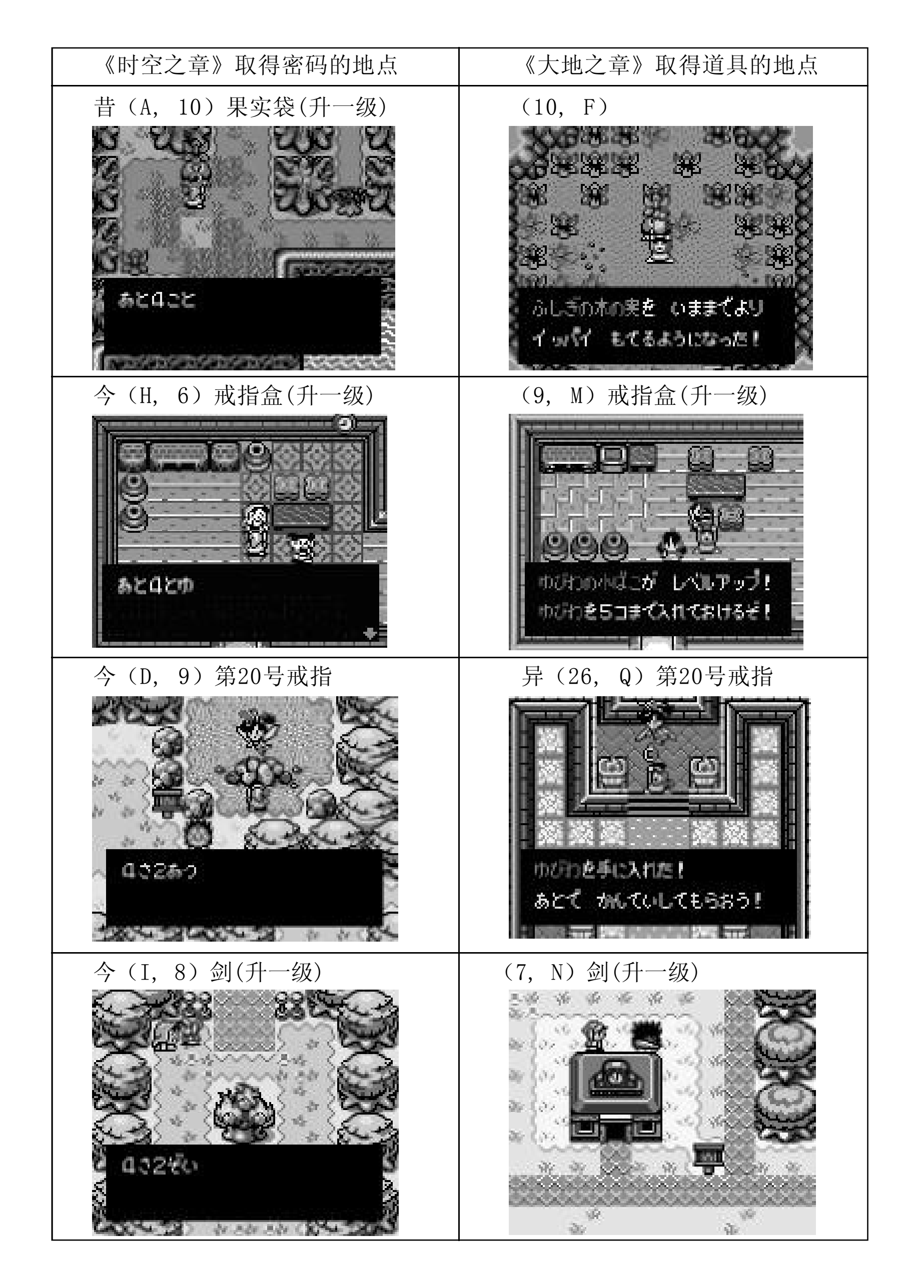
用火打冰，好不容易才把他们击倒，但他们竟然合体成为第二形态，攻击方法是要不停用剑攻击它，它就会停止活动，在这时就可以用黄色果实攻击它了。几经辛苦，终于看到第三形态，看清楚那不就是超任版的BOSS吗！？攻击方法是只可以用储气剑才能作出伤害！以加速来闪避攻击，只要小心一点就能把它击倒！！

隐藏道具的取得方法和地点－如果先在大地之章取密码再玩时空之章



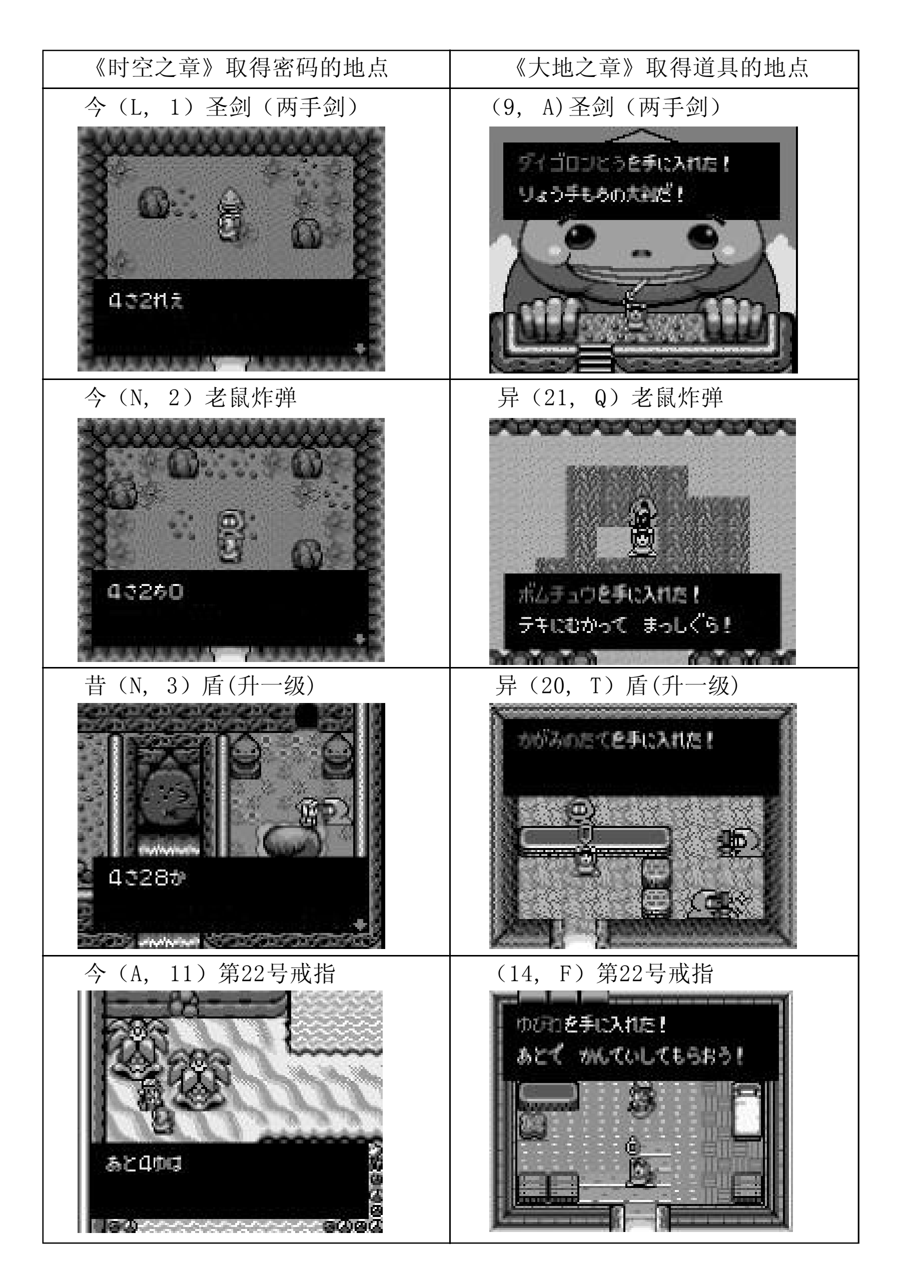
《时空之章》取得密码的地点	《大地之章》取得道具的地点
今（N，6）一颗心	（1，0）一颗心
昔(G，10) 炸弹 (升一级)	异(19，X) 炸弹 (升一级)



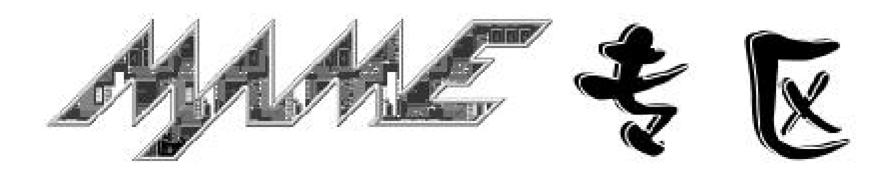


《时空之章》取得密码的地点	《大地之章》取得道具的地点
昔（A，10）果实袋(升一级)	（10，F）
今（H，6）戒指盒(升一级)	（9，M）戒指盒(升一级)
今（D，9）第20号戒指	异（26，Q）第20号戒指
今（I，8）剑(升一级)	（7，N）剑(升一级)





《时空之章》取得密码的地点	《大地之章》取得道具的地点
今（L，1）圣剑（两手剑）	（9，A)圣剑（两手剑）
今（N，2）老鼠炸弹	异（21，Q）老鼠炸弹
昔（N，3）盾(升一级)	异（20，T）盾(升一级)
今（A，11）第22号戒指	（14，F）第22号戒指



责编小记

这段时间都没去街机厅,或者是没空,或者是没那种闲情逸致,或者…

相信看我们杂志的读者大部分都是玩街机长大的，街机厅对于我们来说有着无可替代的地位，所以“模拟了XX游戏就不用再去街机厅”的话用在我们身上并不合适。

说到底，模拟器只是在进行一种“二手再造”，所以它和街机并没有直接的冲突，就好象在家用跳舞毡虽然扭得一身是汗，但那感觉和跳健康舞没太大区别，这和街机厅里的临场感不可同日而语。当然，对于机室老板来说又是另外一回事了^-^！解密，就意味着盗版的降价。

或许许多人对MAME的无差别模拟有些反感，不过，认真想想，在他们的眼中，模拟“吃豆”后的激动绝对会比能玩到KOF2000大几十倍。MAME希望给你的，并不是新版支持某个新游戏后的兴奋，而是模拟了曾经让自己疯狂的一个老街机游戏后的感动！

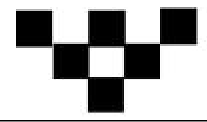
大容量的游戏确实会让人更瞩目点，但如果你把怀旧作为玩MAME的第一动力的话，这似乎就没那么重要了。例如才几百K的“野马战机”，相信没有人会怀疑它经典的地位吧。

有得玩就好…

责编：微风

网站：www.EMU-ZONE.net

E-mail：daodo@163.net



新闻



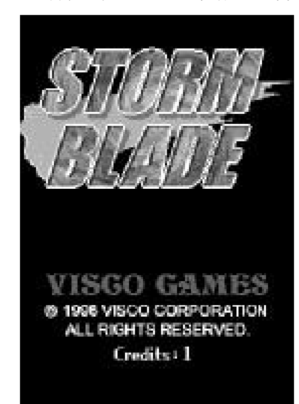
1、MAME新版在7月5号如期推出，主要加入了对Artworks的支持。Artworks解释：由于早期的街机由于机能的限制，色彩比较单调，于是游戏制作者在游戏周围的黑框加入各种美丽的图片，以弥补色彩的缺陷，效果非常不错！大家可以看一下效果（如图）。

2、MAME32qa 开发小组已经取得了 MAME 官方的正式授权，现在可以使用官方的 WIP source 来编译了。而且从MAME 0.61开始，其源代码也为GUI 版本作了相应的改动。这真是大势所趋啊……

3、Aaron Giles有意图为MAME加入对D3d和OpenGL的支持，这难道意味着MAME准备开始模拟三维街机游戏？

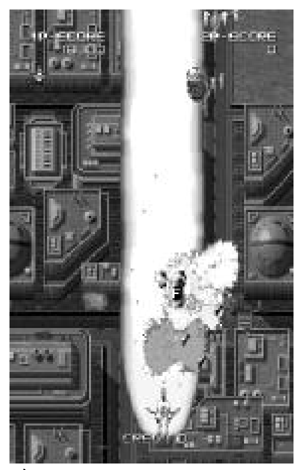
4、MAME32的图标改成了一个Pacman的图，这是为了纪念 Nicola 开发的第一款模拟器，MAME的前身。

5、MAME32Plus!的消息，这次 MAME32 采用了一部分Plus!！的代码，还有几个icon，真是可喜可贺啊。但因为这次MAME全新的 Artwork 支持造成了源代码结构的变更非常大，所以，楚江的四国联军正为MAME Plus!头疼呢！不过在他们的努力下，初版的MAME32PLUS！已经放出来了。而且WIP增加了一个透明菜单的功能，效果非常不错！



新版更新

经过了漫长的等待（一个多月了），终于在7月5号迎来了MAME新版的发布。MAME小组也确实没让大家的期望落空，MAME0.61史上入三甲的



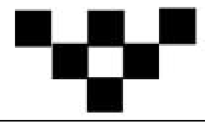
游戏支持量一定会让大家欣喜若狂！可惜的是“龙珠格斗”还没被正式支持……不过我们杂志还是会把ROM放上来，大家可以自己学着编译自己的MAME来玩哦！WIP游戏介绍已经在我们杂志上期给大家介绍了，剩下的只是大家去折磨光盘里的ROM了！（如右图）要注意的是这次的主打游戏《雷霆地带》（Thunder Zone）会在第三关定机，大家用它的CLONE版“Desert Assault”启动就没问题了。另外新版支持和修正的几个麻将游戏的画面都非常不错哦。

版本号：V0.61
标题：无
游戏总支持数：1959个（包括克隆游戏共3469个）
新支持游戏数：47个



更新内容：
显示驱动修正：
修正游戏Sotsugyo Shousho里的tilemaps效果（Nicola Salmoria）
修正游戏Pinbo的图像（Zsolt Vasvari）
改良NEOGEO游戏的光栅处理效果（Razoola）
改善游戏HAL21的图像（Acho A. Tang）
对CPS2游戏光栅效果的初步支持（Barry Rodewald）
彩京游戏中加入了alpha 透明效果（Paul Priest）

声音驱动修正：
在一些SNK的游戏中修正了YM3812/YM3526声音效果（Jarek Burczynski）
修正游戏Spinal Breakers的声音（Nicola Salmoria）
游戏HAL21加入了声音支持（Acho A. Tang）







其它驱动变化：

修正游戏Outrun和Space Harrier的控制和图像（Bryan McPhail）

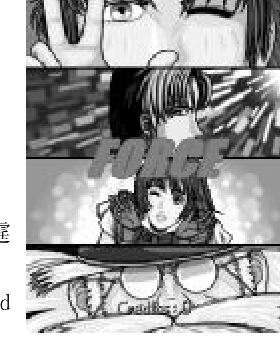
加入游戏S.P.Y.的模拟保护（上一期给大家推荐的游戏现在终于可以玩了）（Acho A. Tang）

修正游戏Rip Cord.（Acho A. Tang）

修正游戏Labyrinth Runner和Fast Lane的冲突检测（Acho A. Tang）

修正游戏Funky Jet的保护功能（Bryan mcPhail, Stephane Humbert）

修正了几个F3驱动的游戏，改善了缩放和混合效果（Shiriru, Bryan McPhail）



主程序变化：

主程序的修正：

-支持了光线枪（Bryan McPhail）

主打新游戏：

Thunder Zone / Desert Assault（雷霆地带）（Bryan McPhail）

Super Slams（篮球飞人）（David Haywood）

Macross Plus （超时空要塞PLUS）（David Haywood）

Quiz Bisyoujo Senshi Sailor Moon - Chiryoku Tairyoku Toki no Un （美少女战士问答）（David Haywood）

Beast Busters （僵尸战争）（Bryan McPhail）

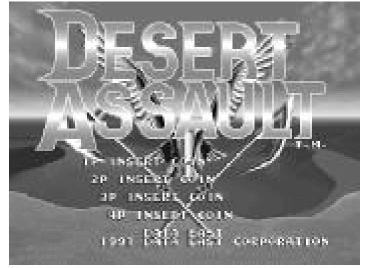
Knights of Valour / Sango （三国战记）（ElSemi）

Storm Blade（雷刃战机）

经典游戏鉴赏 新版MAME极品游戏鉴赏

雷霆地带——激战！体会友情的力量

游戏介绍：



英文名叫Thunder Zone/Desert Assault，是Data East 90年代初的射击ACT名作，国内非常地流行。在许多老玩家的心中，是不输于《合金》系列的超级大作，只可惜Data East没有延续它的辉煌。不过，经典就是经典，在5月24日，由MAME小组的Bryan McPhail亲自操刀，放上了完美的画面，让大家终于可以得偿所愿！

模拟中的问题：



Thunder Zone（World）版会出现在第三关定机而无法继续下去，只需使用CLONE版Desert Assault来启动游戏就可完美爆机了，不过Desert Assault没有了爬电网奖励炸弹的BOUNS关，这个只有期待下一版的MAME修正。（如左图）要四个人一起玩就必须用Desert Assault（美版 4Players）启动游戏。

游戏系统：

在90年代初ACT横行的年代，这个动作射击游戏却能闯出属于自己的天地，这就是实力的证明！动作射击游戏必须具备的：流畅的操作感、火爆的战斗画面，并具有特色的武器以及强力的系统，这些都在《雷霆地带》中都得到了很好的体现！



而游戏的画面上，从前在街机上完全没注意过的烟雾，在MAME上的效果却非常地好！（如左图）但由于那时候的技术原因，以2维来模拟 3维的画面，避起子弹来确实有点难度，不过这毕竟是美丽的。

游戏有四个主角，区别除了他们的初始武器不同之外，还拥有各具特色的炸弹，不论是翱翔的火龙还是覆盖全屏的原子弹（伤眼睛啊！）（如右图）都是老玩家津津乐道的地方！游戏途中还能拿到威力巨大的特殊武器哦！



无论是游戏的三段血系统，还是合乘的大型直升机，都能看出游戏制作者强调合作的意图。在你的血条少到了红色时，头顶的DAMAGE字样表示你已经重伤了，这时如果只是孤单一个的话，只能“享受”超慢的行走速度。但如果有朋友在旁边就可以让他搀扶着你继续战斗（如左图），而你只需要保持自己的火力就可以了。这个游戏在四个人一起玩时才是最享受的时候，乘上第一关的大型直升机，井井有条的分地分配好每人的战斗任务……（如右图）



爆机后的画面非常的搞笑，四个人因为敌人的海岛爆炸而只能游泳回基地，偏偏引来了条鲨鱼，于是就有了在美丽的夕阳下，被鲨鱼追逐的四条壮男在大海中不断前进（左图）。看来，这个游戏除了给我们娱乐，还有其它……

经典 游戏 推荐

ACT

中文名：斗神光辉

英文名：Karate Blazers

制作年份：1991

制作厂商：Video System



游戏介绍：

早就想把这个游戏推荐给大家了，可惜一期只能推荐三个……

90年代初是ACT辉煌的时代，而且风头似乎都给CAPCOM的CPS1抢掉了，在CAPCOM舍我其谁的时代，《斗神光辉》以爽快的战斗风格，巨大华丽的游戏人物吸引住了一部分街机仔。

游戏以四个帅哥为主角（那个黑的，勉强算吧！^-^），整个游戏过程非常的有中国味，被抢走的MM也是穿中国的白色旗袍（PLMM啊！）。游戏主要是靠脚来战斗，所以也有“铁腿四少年”的别名，手只在敌人贴身时才使出来，而且快而强（矛盾啊！手这么强还用脚干嘛！）。每人出招都非常的华丽，而且带有脚气（别误会！估计是中国的气功）。

没有了绝招系统的ACT肯定会失色不少，这个游戏的绝招类似于CPS1的《圆桌骑士》（因发出的方式很相似，方向键+跳），而且威力巨大，灵活运用也就成了爆机的关键，也许是黑人的头硬，所以他的铁头功也最强（铁头功不是中国的吗？小日本老喜欢盗用！）。另外游戏也引入了STG的炸弹系统，游戏过程中拿到的天书，放一次几乎可以消灭全屏的敌人，要好好利用哦！



STG

中文名：雷龙

英文名：Thunder Dragon

制作年份：1991

制作厂商：NMK/Tecmo

模拟中注意的问题：正式版尚未解密，使用Bootleg版来玩

游戏介绍：

这个游戏在国内的普及率非常地高，估计是版廉价的原因（我玩过的机子都是一币双打的）。不过，这个STG确实是非常的经典，整个游戏过程都是沉浸在爆炸的快感中，当然，难度也不小！

在印象中以直升机为主角的射击游戏都比较难控制（甩尾严重），雷龙也不例外，而且由于敌我的机体都比较巨大，这也是难度大的原因。游戏中提供了四种武器：范围大的散花弹、威力大的火焰、速度不错的乱射型激光和速度慢范围和威力都大的直排导弹。当然，想爆机还是老老实实的用1号和4号子弹吧！

就是这么一个简单的飞行射击游戏，但简捷和流行，就已经可以让它成为经典了，不是吗？

OTHER



中文名：皮皮和比比

英文名：Pipi & Bibis

制作年份：1991

制作厂商：东亚企划

游戏介绍：

这期给大家推荐的经典游戏都是91年的，看来90年代初确实是街机最鼎盛的时候。^-^

每期给大家推荐的最后一个另类游戏总是最快乐的时候，因为它们都非常的有特色以及游戏性非常强，这次也不例外。

首先声明的是这个游戏有小小H，小孩子要在大人的指导下玩哦！*-^!

游戏的主角是两个非常搞笑的大鼻头，拥有武器—超长电鞭（SM？）。游戏中你必须把场景中的电脑都装上炸弹，当所有电脑都安放完毕，就可以从通道里逃走。值得留意的是爆炸后的情景，印象最深刻的是上面掉下的许多东西中，竟然有个MM和一个马桶，估计MM正在…-_-!

这个游戏在街机厅的吃币量也非常惊人，天天都是围满了人，估计大部人是冲H来的，小部分人是因为游戏真的很好玩（比如我！）。虽然人物非常可爱，游戏的难度却非常的大，而且很注重微操作，游戏途中一定要把每关超多分的小金币拿齐哦，这样一来才可以看到某些东西（奸笑中……）。

MAME常见问题解答 FAQ 0.6版

译者：eastspider

我该如何……？

1.我该如何”按OK键“？

当你运行游戏的时候， MAME会显示一些重要信息（版权提示，游戏存在的问题），然后让你按OK继续，先按O键，然后按K键。

一个使用双手的Dvorak键盘的用户报告说这时你得按右键。

如果你使用摇杆，左右摇几下以“键入”OK。

2.OK，我已经进入游戏标题画面。我该如何开始游戏呢？

记住，这些游戏不是PC上重新制作的，而是街机游戏原作. 这些游戏在开始之前要塞入硬币。按5塞入硬币"insert a coin" 然后就得到了"credit"。要开始游戏，按1（单人游戏）或按2（双人游戏）。通常，1P控制设定为方向键，1号键是左Ctrl，2号键是左Alt，3号键是空格。如果游戏没有反应，请查看关于游戏的其他问题。

3.我想改变键位设置，怎样使用输入设置菜单？

当游戏运行时：

（1）按Tab键以显示设置菜单。

（2）选择Input（this game）然后按Enter.

（3）选择你想改变的输入键，然后按Enter.

（4）然后按你想要设成的那个键，或是按摇杆、手柄键。按完键，等一两秒钟就设好了。

显示类似如下：

可以多个键都对应一个控制键，按其中任何一个键都有相同效果。要这样设定，先按Enter，再按设备1的键。再按Enter，按设备2的键。重复以上步骤设置设备3。想停用这个功能，先从那个控制键上移开，再移回去。菜单显示

如果那一行太长，当选定那个控制键时，一个框体就会显示详细设置，可以多个键都对应一个控制键，按全部键才有效果。要这样设定，先按Enter，再同时按下要设定的多个键，要在尽可能短的时间里按下。

如果一个键即单独使用，又和其他键一起使用，可以排除那个键的使用。要这样设，在组合输入中先按你想用的那个键，再按两次你不想用的那个键。

你可以同时任意组合使用以上设定。

在本例中你可以允许“T”，或同时按“/”与“*”而不包括左Ctrl来玩游戏。

按两下已禁用唯一的控制键（或用用户界面中的cancal按钮）可以在（general）菜单中将控制设置成“none”。这样做可以使这个游戏的这个按键的特殊设置使用所有游戏通用的按键设置。

注意在Windows版MAME下重设置键盘以后，如果你想用鼠标键，在进入input菜单前不要暂停游戏。否则鼠标键无法注册，因为暂停中MAME不接受鼠标输入。

4.我按错了键，按tab也回不到菜单里了。

最大的可能是你重设置了菜单键，结果Tab键不再呼出菜单。要恢复缺省设置，删除MAME目录中cfg目录下的default.cfg。

5.我怎么才能改变鼠标和摇杆的轴输入？

模拟控制在MAME中并非完美，目前存在以下限制：

（1）标度盘和轨迹球输入端口只能从鼠标、轨迹球、微调控制杆读取模拟数据。MAME把模拟设备的信号当作普通数字输入处理，再将其转换成模拟信号。

（2）MAME只使用模拟设备的x轴和y轴信号，这在Input（this game）和Input（general）中是不能改变的。就算你从模拟输入端口删除了作为信号源的设备，在设备移动的情况下输入设备仍然向输出模拟信号控制轴移动。（只存在（1）项中的例外）。

（3）MAME只允许模拟摇杆和鼠标的输入指向与设备号相同的那个玩家。（鼠标1只能是1P，摇杆2只能是2P等等）如果改变设置，设备仍然指向原玩家（参看第2项），而数字信号就指向新的输入端口。

（4）除非是鼠标被禁用或启用，否则鼠标输入端口根本无法改变。

（5）有大概20个游戏模拟踏板输入存在问题。这种情况下MAME把模拟输入转换成数字化的开/关，再把数字信号转换成模拟信号。虽然这样MAME就把模拟摇杆当作数字摇杆进行处理，但模拟输入仍然受到以上限制。

幸亏有人做了Analog＋以去掉这些限制，你可以试试，否则只好继续受限

制。

6.我玩游戏时能否抓图？

可以，当你需要的画面出现时按F12键。这会在你的MAME目录下的snap子目录中创建一个后缀为.PNG的"抓图" 文件. 你可以在 Jasc， Inc. 得到Paint Shop Pro的拷贝以便查看或修改.PNG文件。

7.我能否存档，以后接着再玩？

这个功能会慢慢的实现的，因为它对MAME开发人员很方便。存档实现起来比较复杂，所以只有一少部分驱动支持存档。如果你想试一试，按下Shift，F7和其他键来存档，按下F7和你原来按的那个键取档。这样的话就可以有多个存档，比方说按A，B，C等等。但你别指望所有的驱动都能正常执行此功能。

8.我能通过因特网进行双人游戏吗？

MAMEnet现在正在开发中，它可以通过网络玩游戏。 如果你等不及了，你可以试一试kaillera，MAME通过它可以实现网络游戏。

9.什么是鸡尾酒模式？

大多数90年代之前的游戏都有两种筐体。一种是传统的直立筐体，另一种是上面有玻璃的鸡尾酒台式的筐体。两位玩家面对面坐在街机旁边，一局完后，显示掉转180度，所以每个玩家都能看清屏幕。

MAME支持很多游戏的鸡尾酒模式，用如下方法激活：

（1）在游戏运行中时请按Tab键。

（2）选择Dip Switches.

（3）选择Cabinet Type，然后按向右箭头键。

（在所有的双人游戏中，第二个玩家可用另外一套设置来控制。）

10.我很菜，怎么在游戏中作弊？

请到Pugsy's page或http：//upstephh.free.fr/cheats.htm下载CHEAT.DAT文件， 这里面包括了你要作弊的游戏的所需技术数据。把这个文件放在MAME的同一目录下。然后：

MAME（Windows版）：编辑MAME.ini文件（如果你找不到这个文件，用mame －createconfig 或 -cc创建）。找到cheat 0，改为cheat 1。

MAME（Dos版）：编辑MAME.cfg文件 ，找到cheat = no行， 改写为cheat=yes。

或者以命令行形式运行MAME，加上－cheat参数。

当游戏运行时，按下Tab键显示设置菜单。选择“Cheat”然后根据各个游戏激活不同的作弊项。

11.我怎么才能向CHEAT.DAT提交我自己的作弊？



cheat.dat原先是包含在所发布的MAME中的。后来把它抽出来，这样用户就可以自己进行维护。你可以向位于Pugsy's page的 Martin Pugh's作弊数据库或位于 Stephane Humbert's page的 The Ultimate Patchers'作弊数据库提交新的作弊数据 。要知道怎样使用作弊引擎，请参看tourniquet 's page的作弊引擎faq。

主要问题（综合）

1.我点击MAME程序图标，一个窗口闪了一下，然后就什么都没有了。

MAME可不是这么运行的。你必须在命令行下运行MAME，这在s07中已有介绍。按照提示一步一步来，你会发现其实这跟点击图标一样容易。

2.为什么我的手柄不能使用?

MAME支持绝大部分摇杆、手柄、微调控制杆、轨迹球、键盘、鼠标、方向盘和其他设备，但光线枪和力回馈设备目前暂不支持。MAME支持绝大多数设备使用如下端口：键盘接口、鼠标接口游戏接口、串行口、并行口，还有USB口。

无法使用手柄可能有很多原因。你可按照以下的步骤来解决问题。每一个步骤完之后，看看你的问题是否解决了。

MAME（Windows）：

（1）在命令行下运行MAME，要加上－joystick参数，或编辑mame.ini，把joystick0改成joystick1，这是永久的改变设置。

（2）如果你的控制器有附随的驱动程序盘，你要确认驱动程序已经正确安装。许多高科技的控制器都是专门为Windows设计的，　如果没有专用的驱动程序就不能正常工作。

（3）当你安装驱动程序之后，检查控制面板下的游戏控制器确认你的控制器已列出。如果没有，你就得把它加进去. 你要做的就是看看所有列出的控制器，选个与你的控制器最匹配的型号。

3.如果你的问题仍然存在，有可能是你的控制器和DirectX（DirectInput）不兼容。那你就太衰了。试试其他的普通手柄，特别是和DirectX兼容的。

这方面的问题请参看“疑难解答”下的启动错误: DINPUT.DLLW2。

MAME（Dos）：

1.　首先要确定你在执行MAME时，是否启用了手柄。或者是在命令行中加了 -joy参数（详细内容请看msDos.TXT），　或者在你的frontend中启用了手柄。你也可以编辑mame.cfg以永久地改变设置。在mame.cfg中把



joystick = none改成 joystick = auto。

2. 如果问题还是存在的话，试试用frontend选择手柄。

3. 如果你确信你正确地指定了手柄而还不能正常使用的话，你就需要在运行MAME时进行手柄校准（按F7）。

4. 你的手柄可能和DOS不兼容。有些控制器（比如Gravis Ultra Pad）需要Windows下的驱动程序，在纯DOS模式下无法使用。你最好使用MAME（Windows）试试运气。但是，10键的微软Sidewinder Pro游戏手柄在Dos下不能使用，必须用 -joy Sidewinder进行指定。

3. 我已经通过版权页和信息页，但游戏就是开始不了。

三种可能：

（1）查看gamelist.txt确定游戏能否运行。

（2）有的游戏很特别，你得用特殊的方法（比方说启动super pong时要一直按住1）。查看游戏的信息以找到解决办法。

（3）有的驱动已被破坏，无法正常运行。http：//www.mameworld.net/mametester 列出了已知的bugs。世嘉SYSTEM 16驱动现在就是坏的。在bug修正之前试一下MAME原先的版本。

4. 开始游戏的时候，我看见了乱七八糟的颜色，要不然就是coins，ROMs，RAM等奇怪的提示。

你是否看到过街机电源刚打开的时候的情况？它这是在进行自检，自测等以确认硬件是否ok。有些游戏在开始前会进行长时间的自检。耐心点，自检会结束，诱人的画面会出现的。如果你认为遇到了问题，请参看主要问题部分。

5. 方向键正常，但是不能开火，跳等

试试初始的控制键Ctrl， ALT和空格键。许多游戏（比如Spy Hunter，Battlezone）有非常复杂的控制。你可随时可以查看某个游戏的控制键，方法是在游戏时按Tab键然后选择Input（this game）。

6. 我不记得在游戏中的控制键了。

某些游戏原来的控制就令人头疼。绝大多数情况下MAME控制设置菜单中的控制描述不够直观，所以有可能无论你怎么试，控制还是毫无章法。不过，有人对如何游戏做了攻略。要得到各个游戏的faq，请访问GameFAQs，Roger's Classic Arcade Tips & Tricks和SYS 2064.

7. TRON中的手臂不能移动，Heavy Barrel中不能瞄准等。

你有没有试过鼠标？有些游戏默认是用鼠标控制的。在Windows版中，你可以用－mouse参数启用鼠标。

如果你没有鼠标（肯定有些人没有），你就得用键盘或起同样作用的设



备。当游戏在运行中时， 按下Tab键 选择Analog Ctrl.

8.为什么在我喜爱的游戏中无法保存高分记录？

绝大多数街机都可以保存高分记录，MAME也支持这个功能。但并非所有的街机都有此功能。有一个办法可以保存高分记录，就是搞到hiscore.dat文件，放到MAME的同一目录下。

注意：有些游戏（象许多Atari游戏） 只保存最高的前三位的分数，低分会被自动删除。这是忠实于原街机的作法。

9.游戏时鼠标太敏感/太不敏感。

运行游戏时，按Tab键，选择 Analog Ctrls.在这个菜单中可以调节鼠标灵敏度。

10.为什么有的游戏跑得非常慢？

有些游戏比其它游戏对系统要求高些。一个简单的游戏只需要模拟一个CPU，有些就需要模拟多个Cpu。街机的硬件越强大 ，MAME运行的就越慢。（Donkey Kong's要求就很低， 所以它能在大多数计算机上良好运行。而xexex在任何人的系统上运行都不会很快。）想看看能怎么办，看下个问题。

11.怎么让XXX游戏跑得快些。

这是一个在模拟界最常见的问题。 下面有几种方法让你来提高MAME的运行速度，使用更快的CPU.这是提升速度最可靠的方法。

升级你的显卡，或更新你现有显卡的驱动程序。把你现有的一般的（便宜的）显卡换成高质量的（贵的）显卡肯定能使性能飙升。如果你的显卡集成在Aptiva， Packard Bell， Compaq或其它预设置好的主板上，你会发现弄一块新显卡性能就好多了。还要看看显卡的驱动程序。新的驱动程序肯定会大不一样，对那些便宜的显卡来说尤其如此。

使用最新版本的MAME。或者使用老的/不同的版本。 MAME总在不断的发展。 由于MAME的核心代码不断改变，有些游戏在不同的版本下运行的更快更好。自己试一试哪个更好。

MAME本身就有许多选项能让你提高速度：

在Dos版下降低分辩率（使用 -320x240）。（Windows版不行）有些游戏在低分辨率下运行得更快。

降低声音质量。请在命令行中加上-sr 11025 ，它会降低声音回放效果，占用较少的处理器时间。

禁用手柄，使用键盘（-nojoy）。

用Frameskip提高速度。 Frameskip每秒会跳过固定数量的画面，减轻了系统负荷。这样有时图像会停顿，有时则根本感不到有区别。自己试试看。

游戏时，请按 F8/F9来按制Frameskip; 或在MAME.CFG里设置通用Frameskip 。有的游戏用Frameskip也不能提高速度，比如较新的Williams 位图游戏和Atari多边形填充的游戏。

游戏时不开声音。使用-soundcard 0（Dos版）或－nosound（Windows版）参数。这样就释放了大量的处理器时间，游戏速度肯定有提升。注意，有些游戏象Marble Madness和Indiana Jones没有声音是无法运行的。

12.为什么XXX游戏无法运行？（我查了MAME.txt和gamelist.txt，说是可以运行）

有时完全模拟根本不可能。Spy Hunter玩起来感觉不对，是因为游戏的控制和街机有很大的不同。Capcom Bowling也不能达到它原来用轨迹球的效果。

如果你认为某个功能不能用，你要确定原街机是否有这个功能。不是所有的游戏都支持高分记录，支持“Continue？〞选项，甚至有的游戏连声音也不支持。视频游戏中后来才有这些功能。

如果游戏暂时不能运行，而且你已经查看了MAME Testers，知道其他人能玩这个游戏，问题很可能出在你的系统上。试一试MAME的不同选项，再不然就重装Windows（可以证明，这说不定是个馊主意）。无论如何，如果你因为不能玩某个游戏或游戏运行不正常而非常恼火，先想想：MAME是免费的。它没有让你掏一个子儿。

13.为什么XXX游戏的Bootleg可以运行而原版不行？

通常厂商用硬件设备或加密系统保护街机ROM，防止别人拷贝。尽管如此，还是能找到未授权的已去除保护的bootleg版，模拟它们比模拟原ROMS容易多了。所以，很多原来加密的游戏未被模拟而bootleg版却运行的很好。

14.用鼠标玩Star Wars或其他什么游戏时瞄准镜移动方向不对。

Star Wars 是用控制杆进行游戏的 所以移动方向是正确的。为了使Y轴方向移动反过来，在运行游戏时按Tab，选择Analog进行设置。指向AD Stick Y Reverse，按右方向键打开此功能。

15.偶尔速度会变慢。

如果你用的是Windows ME，那很简单。Windows ME有一项革命性的新功能——系统回复，就是在最要紧的关头备份重要的系统文件。这会让你昂贵的电脑耗尽资源，当然，还要影响MAME的速度。要禁用这项功能，右键单击”我的电脑“，选择”属性“，选择”性能“，在”高级选项“中选择”文件系统“，选择”疑难解答“，在”禁用系统回复“前打勾。



Windows XP可能也受到影响。如果你使用XP，遇到了速度问题，请用如上设置。

有关具体的游戏

1.世嘉SYSTEM 16游戏玩不了。

因为MAME作出内部改动，世嘉SYSTEM 16游戏（Shadow Dancer，ALTered Beast，Golden Axe等等）的驱动在0.36版以后坏了。目前要一段时间完全重写，写好之前只能用0.36之类的旧版本玩SYSTEM 16游戏。

2.Outrun中无法换档。

这跟世嘉SYSTEM 16驱动的问题有关，在重写未完成之前，这个问题不会根本解决。不过有个变通的方法。加速时松开加速键，在极短的时间内重新按下。如果你够走运，可以挂高一档。减档的话，松开加速键的时间要稍长一些。

3.Mortal Kombat和其他Williams近期的游戏中音量非常小。

游戏运行时，按F2打开它内部的服务菜单，再按F2关闭服务菜单，别困在菜单里头出不来。现在用方向键或摇杆转到Volume adjust调节音量。千万别把音量调的太高。否则声音会撕裂。调好后退出菜单。如果游戏中声音撕裂，在服务模式中放低音量。

4.载入最新的Neo Geo游戏时电脑锁死。

不使用内存交换文件的情况下你也得有256MB内存，就这样也要等上一会儿游戏才能载入。如果你愿意载入游戏时等上15分钟，128 MB也能对付着用。

5.在Metal Slug和King Of Fighters中怎么把血调出来？

按f2，用1P控制选定Setting up the soft dip，按基本键（左Ctrl），选定Slot 1（游戏名称），按基本键，最后选定“blood”选项，按基本键设为on。要退出菜单，按第三个键（space）两次，选择退出。

6.虽然我的Cpu很劲，但玩Hard Drivering，Metal Slug2和Double Dragon时还是一顿一顿的。

虽然FPS（每秒帧数）计数器显示游戏已全速运行，画面看起来还是有停顿。这跟原街机是一样的。原街机硬件对付游戏就很吃力，这些停顿正是精确的模拟了街机。你可以输入－cheat参数来消除这种现象。按“·”键浏览菜单，找到CPU overclocking。这会以更高的主频模拟CPU。这个办法也许有用，但也可能导致模拟出错，所以如果超频把游戏弄得乱七八糟，也别向别人问这是怎么回事。

7.在Terminator 2中怎么瞄准？我能用光线枪吗？

Terminator 2在游戏第一次开始时会自动要求你校准。游戏让你瞄准左上角，你就用键盘或鼠标瞄准左上角。这样做并没有任何可见的提示，所以你只能看屏幕上的数字坐标。你看到的数字在2的8次方内，即0－255。要“瞄准”左上角，移动鼠标，使1P的x值和y值尽可能接近于0。中点位于127，127，右下角是255，255。重复以上步骤设定2P。

光线枪吗，简单回答就是No。长一点的回答是Terminator 2没有使用光线枪——它用两个模拟摇杆把枪架起来，所以用真正的光线枪是缘木求鱼。请用鼠标玩这个游戏。

8.为什么我的模拟摇杆在720 Degree中用不了？

街机游戏用的是一个微调控制杆和一个倾斜伸出的像摇杆的把手，实际上并不是模拟摇杆。请参看P92页“我怎么才能改变鼠标和摇杆的轴输入？”。

9.我想玩Williams游戏（Joust，Defender，Bubbles等）但是无法进入游戏本身。

当你第一次运行某个游戏的时候，它会显示'Factory settings restored'.按F2 继续。对于多数Williams游戏这样就行了。如果不行，按F3，或F1和F2一起按。

10.当我运行Zookeeper时，等到显示“THIS LOCATION”时屏幕就不动了。

你第一次运行这个游戏的时候，它会问你位置，你可以按F5/F6和F2改变名字，然后按F1通过这个设置画面。或者重新启动游戏（F3）。

11.Food Fght中Nvram是怎么回事？

你第一次运行这个游戏的时候，它就重新初始化nvram内存。要跳过初始化显示，按基本键（左Ctrl或手柄第一个按钮）。

12.当我要玩MACH 3或Us vs。Them时，显示出要我插入“disc”的信息。

它们是LD盘游戏.80年代出现过一些“混合”视频图象与游戏的雷射盘。与更像交互式的卡通Space Ace和Dragon's Lair不同的是，这些游戏包括图形和视频，感觉更为刺激。MAME小组决定去模拟游戏中的普通的图形部分，然后就为如何去模拟这些雷射盘而烦恼。因此现在你还不能玩这些游戏 。不过 Daphne已经模拟了这些游戏。

13.我怎么才能开始玩Playchoice－10的游戏？

Playchoice－10系统是多游戏街机。MAME模拟一台只有一个游戏的Playchoice－10，然而"channel select"菜单和计时器仍然保留。pc－10游戏是计时游戏，这就是说投币买的是时间而不是几条命。时间到游戏就结束，不过你只要有时间就可以重启、开始一直玩下去。要开始游戏，步骤如下：

（1）用MAME运行你想玩的游戏（举例：“MAME PC_SMB3”会运行Super Mario Bros 3，“MAME PC_RCPAM”会运行 RC Pro-AM）。



（2）按5投币，增加计时器的时间（每币300单位）

（3）按0选择Channel one

（4）按1选择选项

（5）按2开始游戏

疑难解答（Windows）

1.启动错误：Dxxxxxxx.DLL（不是DINPUT.DLL）

可能有以下几个原因造成与DirectX相关的错误：（a）DirectX 没有安装；（b）必须安装新版本的DirectX（MAME需要3.0以上的版本）（c）声卡或显卡与DirectX 不兼容。

就算你认为DirectX3.0以上的版本已安装，其他的也检查了，还是要去http：//www.microsoft.com/DirectX/下载最新的版本重新安装。DirectX会提示你是否覆盖原先的版本;选OK）

如果仍然无法运行，那你可能得升级显卡或声卡。如果错误提示是DDRAW.DLL，试试显卡的最新驱动，或者安装Sci-Tech的 Display Doctor挖掘你显卡的能力。

2.启动错误：DINPUT.DLL

你在用Windows XP吗？退出再重新载入MAME。如果启动时手柄没有正确地初始化就会有这个问题。这是Windows XP中手柄驱动的一个已知的bug。

如果这种办法不奏效，请检查你是否安装了最新版本的DirectX？如果没有，就从Microsoft下载一个。通常这就解决问题了。

要不然，就是你的摇杆、手柄、控制器（a）没安装好；（b）坏了；（c）与DirectX不兼容。大部分现在的摇杆和控制器要安装驱动程序才能在Windows下正常工作。打开Windows的控制面板，查看游戏控制器。你的设备是否已列出？要是没有的话，那它还没有安装。翻出你扔到角落里的使用手册，抓出驱动盘，你可有的忙了。

如果你的摇杆、控制器没有驱动盘怎么办？是不是我要掏10美元？那你的设备就是一个普通的兼容Dos的设备。它有可能在Windows下工作，但你必须手动设置。选择控制面板——游戏控制器，找到适合你的设备一项，添加，再重新运行MAME。

如果你已经完成上面的步骤，它还是罢工，那就是它与DirectX不兼容。你可以：（a）用键盘（b）买一个与DirectX兼容的控制器（c）用Dos版的MAME，它与任何Dos控制器兼容。

3.并未显示错误信息，但游戏没有声音或音乐。

Windows环境下正常情况只能有一个设备独占声卡。请确定没有其他程序使用声音。（音乐CD就没有这个问题，它们并不真正使用声卡产生声音的功能。）

Compaq, Packard Bell和其他品牌机通常设置成载入其他的Windows后台进程（电话应答程序之类的东西），这就有可能与MAME冲突。为避免这种情况，同时按下Ctrl-ALT-Delete，关掉除IE之外的所有程序，再试一次。

另外：（1）检查声音设置，试试不同的选项。

（2）你的声卡与DirectX不兼容（可能你现在已经注意到这一点了）。考虑一下升级。

4.并未显示dinput错误，但控制器或摇杆无法使用。

1.你真幽默：看看你的机箱后面，摇杆是否插上去了。（如果真的没插，不用难过——人皆犯错）

2.打开你的控制面板——打开游戏控制器对话框，确定你的手柄已被列入，如果没有就请先安装。记住,如果你有一个没牌子的一般的手柄，它可能和DirectX不兼容。

5.Windows版有图形前端吗？

有。你可以在http://www.classicgaming.com/mame32qa/找到这个叫做MAME32的图形前端。当然你也可用其他近来才出现的前端。

疑难解答（Dos）

1.错误：No 16-bit XXXxXXX mode available。

这表明你的显卡不能在HighColor（16-bit）模式下运行。

有两种办法解决这个问题：

1.买块好的显卡

2.请用 Sci-Tech的Display Doctor。它用软件来升级你的显卡。如果你用的是Matrox Gx00系列显卡，请使用Gx00VBE TSR。

2.错误：Audio initialization failed

这可能有几个原因。试试以下的办法：

1.运行MAME时选择不同的声卡。试试通用的Sound Blaster设定。

2.你的声卡没有DOS下的正确的驱动程序或Dos模式下没有载入正确的环境变量。你的声卡也许在Windows下能正常使用，但是如果你重启进入纯DOS模式下，那些Windows驱动程序将不被加载。请查看你的声卡手册以获取Dos下操作的详细资料。如果你的声卡是主板上集成的，请查看BIOS中你能否起用Sound Blaster模拟。



3.试试在Windows 95, 98或ME的DOS下运行MAME。通常，这样的话Windows支持DOS下的程序使用声音。

4.如果你在Windows NT，2000或XP下使用Dos版MAME是不会有声音的，因为Windows不允许MAME自己访问硬件。不过还是有个办法：用一个叫vdmsound的设备驱动程序，这可以使Dos程序发出声音。下载安装后看一下它是怎么工作的。记住微软官方不支持Dos程序在这些操作系统下运行，所以你最好用Windows版。

5.一般而言，同时只能有一个程序使用声卡。可能已有另一个程序正在使用声卡，如屏幕保护程序， 电话应答程序等。一定要确认可能使用声卡的程序没有运行。

为了说明这是怎么发生的， 这有一个Windows下声卡冲突的例子：比如说你正在让Windows播放一段很长的曲子。如果你在这段音乐还没有结束前就运行了MAME,你就会得到此错误， 因为MAME当时无法访问声卡。（不过你可以在使用MAME时播放音乐CD;它们并不真正使用声卡产生声音的功能。）

3.错误： Load error： No DPMI

MAME需要某些内存保护管理程序。因为DOS没有内建这种程序，所以如果你打算在纯DOS环境下运行MAME， 你就需要把CWSDPMI.EXE放在MAME主目录下。CWSDPMI可以在MAME官方网站http：//www.mame.net/download.html页中下载。把CSDPMI5B.ZIP解压到MAME主目录下。

4.错误：Unable to initialize display

这个情况比较复杂，可能由多种原因引起。主要是因为你的显卡或计算机不支持你所选的显示模式。

为了精确模拟,有些游戏（Gauntlet, Rastan等）使用了 65,000色.这就需要兼容16-bit的显卡。许多人的显卡在Dos下不直接支持16-bit色彩， 所以这些模式就不能运行了（请参看问题D1 ）同样,有一些显卡不能使用非标准显示模式。如果你指定使用640x480之类的普通模式，显卡或许能使用. 除非你立志成为一个显卡专家， 不然的话我还是建议你使用以下办法。

1.升级显卡。

2.使用MAME的前端，猜出游戏的显示模式是其拿手好戏。

3.使用Sci-Tech的Display Doctor， 它能让你的显卡支持更多的显示模式，而且绝大多数情况下让你的显卡兼容VESA 3.0。

4.请确认显卡使用的是最新的驱动程序。（这对MAME在Windows下运行极其重要。）

5.当我运行游戏时,图象分成了两层,一个叠在另一个上面。



如果你在玩Punch-Out！，这是正常的。否则请使用-noscanlines或-vesa 参数。通常这就能解决问题。

屏幕重叠效果是由廉价低档的显示器引起的，它们在tweaked scanline模式高刷新率下（>120Hz）不能同步，这种情况仅在tweaked模式中存在，VESA模式下没有这个问题。

6.VESA V3.0是什么？ 为什么我的图形卡不支持VESA V3.0？

VESA V3.0是定义图形软件如何与各种显卡通讯的标准。当一个新VESA标准出台后 原来为旧版本（VESA 1.0, VESA 2.0）设计的显卡可能无法与新软件良好兼容。对MAME来说, 会引起Unable to initialize display的错误。

VESA 3.0 刚刚出台;许多现役的图形卡都不支持VESA 3.0。但为什么你的显卡不支持VESA 3.0？ 有这么一条计算机界的公理：“你买的前一天它就已经过时了。”也就是说, 计算机硬件发展日新月异。好消息是, 你通常可以用软件来升级你的硬件——就是从生产厂商那里获得新的驱动程序, 或者用 Sci-Tech的 Display Doctor软件。

7.游戏画面的上面或者下面被截掉了一部分。

首先，检查你显示器的设置。（显而易见这很简单，但是有人就是会忽略它。）如果不是这个问题，请在命令行中加上-vesa，MAME就会自动选择最佳分辨率。（游戏显示并不总适合各种屏幕模式。）

8.我有一块AWE32/AWE64声卡, 但是如果我选用它, MAME运行起来就像乌龟爬。

使用Sound Blaster 16设置。这样更快，也更忠实于原街机。因为AWE32加入了大量原街机中没有的回声与混响效果 。

9.我有一块Sound Blaster，在Windows Me下速度有问题。

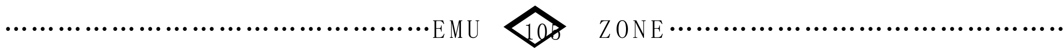
确定没有安装Windows ME的声卡驱动，它们会导致速度变慢。从原来的声卡驱动盘中安装Windows 98的老版驱动程序。

10.我有一块Sound Blaster，在Windows下老是爆音。

这在Sound Blaster卡与VIA芯片组的机器上经常发生。升级Windows下的VIA芯片组驱动程序，这样通常能解决问题。再试试升级声卡的驱动。

11.错误：Exiting due to signal SIGNOFP Coprocessor not available at eip=0014d62c

MAME从.28版开始需要算术协处理器——就是说如果你用的是SX处理器（386/SX, 486/SX, 基于SLC的处理器, 或者其它SX-ripoff处理器）, 你就不能运行 MAME.你必须同时升级你的Cpu和主板。



一些早期的模拟浮点单元的Cyrix处理器也会有这个问题。

12.我有一块Sound Blaster,但是没有声音，怎么回事?

通常要么是你没有安装好声卡，要么是DOS没有认出声卡。 首先检查你在玩MAME时是否添加了命令 -soundcard 1。这是使用sound Blaster的命令。

用文本编辑器打开autoexec.bat文件，你应该在里面看到像这样的一行:

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

如果你没有找到，就说明你的声卡没有正确安装。运行声卡安装程序或者有可能的话手动安装声卡。参看声卡手册以获取详细资料。

如果你找到了， 但是仍然听不到声音,那么这就不是因为DOS没有找到声卡引起的。找找ctcm.exe。这个程序能改变你的声卡设置。编辑AUTOEXEC.BAT ，加入一行，使其可以运行CTCM.EXE ， 例如： C:\SB16\ctcm.exe. 然后重新启动，用ctcm改变设置。

13.我的PCI声卡在DOS下不能正常的工作。

这是"现代" PCI声卡的一个头疼的问题。PCI声卡不像ISA声卡那样使用内存地址。你可指定虚拟的内存地址来欺骗你的PCI声卡。打开你的autoexec.bat文件， 然后找到SET BLASTER行。

改为： SET BLASTER=A220 I7 D1 T2

或者试试SET BLASTER=A220 I5 D1 T2.

你也可以检查一下Dos驱动程序是否安装正确。这对Sound Blaster PCI有效。

对于Sound Blaster Live! 你可参照以下方法试试： 运行sbeset.exe程序 （可以在你的Sound Blaster Live! 文件夹里找到）。把你的Sound Blaster 16的模拟端口设置为220, IRQ为5, low DMA为1，high dma为1。（sbeset.txt中有更多信息）。你也必需在autoexec.bat里指定运行sbeinit.com。你的系统必需重启以使改动生效。

如果这些都没用, 你可以（a）游戏时不要声音（那多没劲）或（b）买一块ISA便宜的声卡，最好是Sound Blaster卡 。这样就能使用以上设定了。

你可参看EmuAdvice 站以获取技术信息。

Sound Blaster DOS驱动程序可以在http://www.msu.edu/user/jonesdes/得到。

注：请下期继续关注MAME FAQ！！（未完待续）

合金弹头4技巧攻略

前言

作为和《拳皇》平起平坐的《合金》系列，在SNK去年秋季重组失败后，由韩国的Playmore公司继续它的辉煌。比起不伦不类的《KOF2001》，《合金弹头4》虽然没有超越前一代，但也没让玩家们太失望。新鲜出炉的ROM配合早已解密的MVS系统，让广大模拟玩家可以再次体验火爆的合金世界。这篇技巧攻略是我们杂志的一种尝试，希望可以做出能体现模拟街机游戏特色的攻略。当然，我也不是什么高手，同时也希望这篇文章能得到广大高手们的添加和指正！

发行公司：SNK
游戏机种：MVS
发行年份：2000年
Players：2Players
模拟器：WinKawaks1.43（Hack）

第一关

这一关属于训练关，大家可以先熟悉一下操作和见识一下新增的武器以及徽章系统。

1、游戏开始时破坏前面的车可以拿到《合金弹头4》唯一新增的武器---双枪H，这应该属于游戏中最强的枪了。

2、在游戏开始的一辆载兵车上，车上的俘虏老头会给你徽章，这里是特意让你体会一下新增的徽章系统的，在不打烂汽车的前提下，屏幕的前方会出现许多的敌兵。在这里取得最高级徽章的方法是：拿到老头的徽章的同时，蹲在汽车上面不断用小刀杀死前方的敌兵（如右图），很容易就取得四颗灰色徽章了。



3、一路上会有敌兵带着俘虏空降下来，而且上面的东东都不错！取得的方法是：从比较高的车

上跳上去，或站在汽车上借助破坏汽车的爆炸力弹上去。

本关进入分支的入口（如右图）：



第一分支（往前走出公路）：

1、先不要急于破坏前面的汽车，这里有个空降物品须依靠汽车爆炸拿到。

2、骑摩托车进入公路后，破坏过往的敌军汽车会有加分物品或武器，捡全物品的方法是：先不要急着破坏汽车，让汽车行驶到画面的中央才攻击。

3、中途遇到的直升机列队，可以通过前面拿到的R枪，对准红色带头那架，边开枪边后退消灭，并取得连续的加分。

第二分支（向下走进入研究所）：

1、这里披白大卦的科学家（就是那种戴眼镜的敌人）开枪被打中会变成猩猩（新品种啊！^-^）。不过武器很强哦，只是速度差了点，还可以爬上上面的铁杆，值得中一枪试试（别中两枪啊！）。

2、这里的路是分两个阶的，要小心点下面这层阶的坦克，最好丢三个手雷优先击破。

关底BOSS打法：

这关BOSS分三部分

第一部分：站在两个炮台的中间向上打，同时向右开火打掉那些弹过来的刺球炸弹，救第一个俘虏后可得到H弹。

第二部分：站在出敌兵的那个门下向上打，第一枚导弹过来跳过就可以了。（站在最左边扫射也不错，只是多浪费点子弹）

第三部分：由于BOSS右边的机枪扫射会有空隙，站在最右边的那个空隙向上扫射可轻松过关（如右图）。前面的跟踪导弹很容易能打掉，而且可以最快速度接触出来的俘虏。





隐藏得分：

1、商铺的窗口，掉下宝石（如左图）

2、商场的窗口，掉下宝箱，必须爬上降落伞





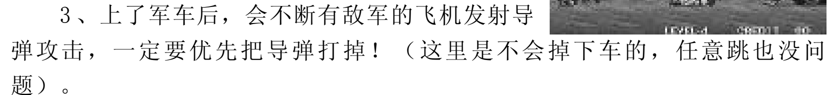
才能拿到。（如图）

3、在进入第二分支的路口的那个树上，掉下鸟窝。

4、第二分支中所有标着数字的桥墩上（从2~6）。

第二关

1、一开始又有一个加徽章的机会，第一个俘虏会给你一个徽章牌，蹲在这里（如右图），向前面的兵车开枪，身后会不断有兵出来，一会就可以加满四颗灰色徽章。



2、又有新的骑乘武器——导弹发射机，只要运用好“跳出跳入”的躲避子弹方法，一路上就没什么威胁了。

3、上了军车后，会不断有敌军的飞机发射导弹攻击，一定要优先把导弹打掉！（这里是不会掉下车的，任意跳也没问题）。

4、进入丛林后，上面会不断出现敌军坦克，这里要注意的一点是：一定不要走得太快，把屏幕上的敌人消灭完再前进！上桥之前可以找到一架坦克，还是用“跳出跳入”的办法保护好坦克，因为这是打BOSS的保证，而且后面还有一桶油，保留坦克应该是没问题的。

此关无分支。

关底BOSS打法：

这关BOSS太硬了，所以尽量要保留坦克，那样会轻松很多（应该不难吧！）。这关BOSS分很多层，每层都有数字标出，这里按标出的数字来算层数。

第一部分：首先不要破坏第五层(最底层的大炮)，那么BOSS发出的子弹就非常有规律，也就是说你站在桥上轻松开枪没人会打到你^-^（坦克跳上桥的方法是：当第五层放出炮后接触它会弹上去，但坦克会伤点血）。先把第五层扫得差不多，然后把第四层和第三层都扫烂（先第三层然后第四层）。

第二部分：接着再掉下两层，最上层是BOSS，是没办法打烂的，把中间层打得差不多，然后把第五层扫烂后，BOSS会掉下来，这时全力扫烂中间

层，然后一边站在桥上把落下来的炸弹扫掉，一边扫BOSS（如右图），轻松过关……



隐藏得分：

1、自己出来的汽车内。

2、屋顶。

3、瞭望塔上。

4、坐车途中的一些塔上。

5、树林中的洞里。

6、桥头的石头上。







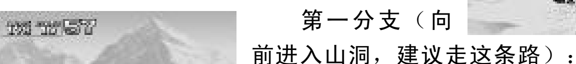
第三关

1、这里的三个雪人都是敌人扮的（如右图），竟敢欺骗小孩子-_-!，扁！记得跳下去之前把空降下来的火箭炮手干掉。



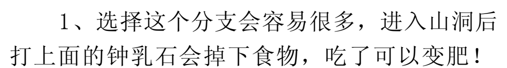
本关进入分支的入口（如下图）：





第一分支（向前进入山洞，建议走这条路）：

1、选择这个分支会容易很多，进入山洞后打上面的钟乳石会掉下食物，吃了可以变肥！



2、这里建议只选择拿F弹（火枪），对付BOSS最好！



3、下雪坡时不断会有敌方飞机发射飞弹，可轻松跳过，不需要消灭他们，因为打BOSS的时候对子弹的需求比较大，省省吧！^-^

4、破坏地面的木材堆，可跳上木头上滑下雪

坡，而且前面的敌人也会被木头撞死（爽就一个字）！

第二分支（从冰崖上掉下去到冰谷）

1、冰谷里的雪猿近身两下就可以杀掉（比MS3的容易啊），近身时它是不会直接攻击的，还可以节省子弹。

2、山洞是属于比较难的地方，没有比较固定的方法，只有步步为营了。

关底BOSS打法：

这关BOSS要求比较多的弹药，所以见BOSS前要尽量节省子弹，第二分支里的S弹和F弹对BOSS最有效。

见到BOSS后，不要急着逃跑，这是为后面预留大的闪避空间，如果一开始就往左跑，把屏幕全都拉过右边，这样只会给天上的直升机和BOSS的电锯逼死。一开始是不会被BOSS撞死的（这时候对BOSS的攻击也无效，不要浪费子弹），等司令出来笑几声后，可跳着攻击兼避开司令的火箭炮，然后在退后过程中把天上的直升机干掉。在电锯出来后不断向BOSS丢炸弹，电锯伸出来时可以跳到BOSS和电锯中间丢。跳出来后，由于原先预留的位置大，BOSS发的光弹和导弹可以很轻易就避开（如左图），记得优先把上面的直升机干掉，轻松过关……



隐藏得分：

第一分支（掉下去后）

1、冰谷前的墙壁上。（右图）

2、石壁上。

3、山洞中。

4、水流中。

5、第二个山洞中。

6、悬崖角。

第二分支（向前走）

1、洞口前的石头一端。（右图）

2、一个钟乳石上。(右图)

3、另一个钟乳石。



第四关

这关的场景有抄袭《生化危机》之嫌，僵尸和木乃伊大集合。

1、当街道上的柜子出现后，不要急着前进，先把柜子打掉，不然一会会挡着子弹。

2、新武器——爬行机械人，要善于利用哦！因为没有血条，所以可以无限使用，不过中弹后你会立即挂掉！



本关进入分支的入口

第一分支（上面的路，建议走这条路）

1、进入僵尸城后，有爬行机械人的强大火力，第一路段应该没问题，需要注意的是：当身边的NPC给毒液喷到变僵尸后，应及时跳下机械人把近身的僵尸干掉。



2、刚进第二路段可能会觉得比较乱，技巧是：先把阁楼的徽章打下来吃掉，然后蹲在屏幕的最左角向右开枪（如左图），这样左边的僵尸兵是不能扑到你的。

3、跳上楼梯可闪开僵尸兵，快速破坏两个炸药桶就可以去见BOSS了。

第二分支（下面的路）

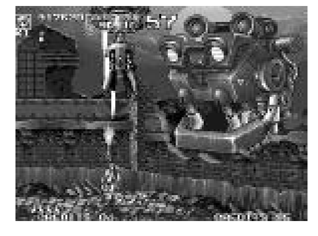
1、那种绿衣服戴头盔的敌人丢出来的东西是没有攻击力的，只是到了你面前会变成一个木乃伊而已。

2、见到三个拿盾牌的敌人应迅速用手雷消灭。

3、大殿中，只要蹲在画面的最右角开枪就可以了。

关底BOSS打法：

这关的BOSS可以说是除了第一关外最容易打的BOSS了，BOSS分头和手两部分



手：一开始优先把手干掉！这里用H是最好的，前面应该能省下点子弹吧^-^。可以等手插下来了后再攻击（如右图），打烂后变成能量炮，一边闪一边打就行了。

头：手被打掉后就非常容易了，记得不断跳起来开枪，同时避开BOSS放出来的毒水，大导

弹出来可以跳到其上面打。另外如果炸弹充足的话，去接触BOSS放出来的毒水变成生化人，喷几下，BOSS就给KO了（如右图）。

隐藏得分：

1、三个街灯都有。（如下图）

第一分支（上面的路）：

1、第一个电线杆上。

2、第二个电线杆上。

3、阁楼上。

4、大厅两个柱子上都有。

5、大厅的右上角。（如下图）

第二分支（下面的路）：

1、第一个神像的头上。

2、第二个神像的头上。

3、出口的绿色“EXIT”路牌。

4、洞内两个柱子的顶端。

5、木乃伊塔的黑洞口。（如下图）







第五关

这关是海上大战，海盗的丢刀技术可不能小视哦！

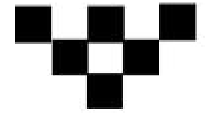
1、一开始从箱子里出来到分支口都没什么难度，只是人多了点而已。



本关进入分支的入口

第一分支（旋开盖子，跳下洞后到电梯，建议选择这条路）：

1、一开始只需要蹲最右边开枪就可以了，直到电梯第一次停。



2、电梯第二次停后两边会出坦克，从坦克头上跳到最右边蹲下继续开枪（如图）。

3、消灭坦克后应该优先把头顶空降下来的导弹发射器消灭。

第二分支（一直向前走）

1、敌方的跟踪导弹发射机，终于可以给我们用了！

2、以最快的速度，把右边出来的敌船打爆（如下图）！



3、守舱门的三个敌军用手雷解决。

出来后：

1、出外舱后，见到的两个俘虏中，其中一个是会放气功的，不要直接在他的下面营救，不然他会掉下沟里。这里还是一个“慢”字，一点点的推进，把刚从屏幕冒出来的敌人预先消灭。

2、注意这里，一个盾牌兵和一个高射炮兵的组合，一开始就应该丢个手雷消灭！

关底BOSS打法：

这关一定要保证有强大的火力，最好的武器是H或是R。BOSS分浮起和沉下两种状态。



浮起状态：这是最好打BOSS的时候，有H就最好办了，站在（如左图）这个位置，一边把后面的导弹发射塔放出的导弹都打爆（千万不要跳到烂船上），一边打潜艇，这里一定要留意闪光的导弹，打爆会有武器拿，因为武器是这里最需要的！

沉下状态：这时最好不要考虑攻击潜艇，因为不但下面会有一排大导弹升上来，而且右边也有小导弹飞过，形成网状，关键就是要把右边的小导弹击破。当潜艇下沉时，迅速跳到潜艇的顶盖那个位置（如右图），然后向右开枪把右边来的导弹击落。注意的是，下面有四次大导弹升上来，而且位置会有小小偏差，所以当每一次导弹过后，都应该跳起来进行微调一下自己的位置才能安然无恙（记得过后要回原来的位置！），打这些导弹的最佳武器是R，打烂前面的大导弹的同时，也



会把小导弹也打掉。当潜艇再升上来的时候，也就是它的末日了！

隐藏得分：

1、第二个路口的屋顶。

2、电梯到达后的左上角（如下图）

3、大门顶上。（如下图）

4、左边的晒阳光的敌人（扁死两个后再打左边的那个）。

5、出口外面的窗户上。（如下图）







第六关

终于到了最后的决战!

一开始吊在绳子上潜入总部，这里的难度不小！最大的威胁是来自上面降下的火箭炮兵，攻击没有规律，最好的方法是拿到C弹，直接跟踪消灭。不然，就只能靠大家的反应了。-_-

1、对准导弹发射机的里面丢一个手雷快速解决它（如下图）。



2、这里选用的子弹非常重要，其中会出现D弹，可千万别吃，不然就惨了。

3、在最下面的四个窗口是最危险的地方，不但四个窗口有敌人，而且还同时会空降下两个火箭炮兵，只有先移到屏幕中间，然后以最快的速度解决下面两个窗口的敌人，然后停在屏幕的中下位置（如左图），空降的炮兵是无法攻击到你的，等他们下来一个个解决。



4、进第一个门口后，先不要急着拿H枪，把周围的敌人全消灭了再慢慢拿吧！（如果有S枪就不要换了）

5、一进第二个门，必须马上用手雷消灭前方的盾牌兵！不然肯定会没命！



（如右图）！

6、楼梯下的所有盾牌兵和特种兵都可以近身用小刀来解决，省子弹。

7、向上对最大的电脑屏幕开枪可以拿到H，在后面会很有用。

8、看到有俘虏的双层箱子时，先不要急着向前走，把箱子都打掉（如左图），这样就可以轻松解决上面吊下来的特种部队。



9、救那个穿西服的人的方法：在有坦克的前提下，不要破坏前面的炸药桶，用坦克跳上炸药桶，然后跳出坦克就能上去了（如右图）。他会补给你子弹的手雷，不要错过哦！



10、和老敌人——大胡子单挑的方法：跳上左上角，不断跳起来闪他的机关枪子弹，等他走到你下面后直接用枪射。变成机械人后打法还是一样！

关底BOSS打法：

这是MS4的最后一关，不过BOSS并不太强，比起MS3的简直是小儿科。BOSS分三部分

第一部分：

1、导弹，站在最左边,导弹是没办法打到你的！

2、光球，站着不动，它是不会攻击到你的，知道怎么作了吧！

3、光环，就学动物园里的狮子跳火圈，呵呵。值得注意的是，不单两边，下面也会有哦！而且有些光环过了后还会再返回来（回旋标？）。

第二部分：

一直往最右边，先解决头上的部分为首要！会掉下很多武器。

机关炮：蹲下可避过第一、二次，第三次往左可跳过，回到最右边，后面两下就不用理会。

电锯：最有用的方法——跳。

第三部分：这才是真正的BOSS，这里详细说一下。



反弹的激光：站在中间进行两段跳，记得要连续跳，不要犹豫哦！这种方法可以一边攻击BOSS一边闪避。躲在最旁边蹲下也可以（如右图）。

上面的激光枪：可以找到很明显的一个空位，站下面不动就可以了。

光环：因为光环是固定在上面的激光束出现才发出的，而且时间比较长，站好位置就可以轻松跳过。

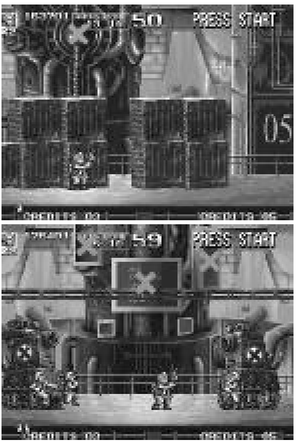
机器人：一定要蹲下，在下一轮武器攻击前优先解决掉，不然就很麻烦！而且机器人会掉武器哦！

头顶的大激光：一定要马上走到旁边！（废话）

两边的激光枪：可能大家感觉到这是最有难度的地方，其实只要保持住两个动作：蹲和跳！（如下图）是很容易避过去的，当然反应也非常的重要！







隐藏得分：

1、圆柱的球状物体上。（如右图）

2、电脑的三个屏幕上。（如右图）

由于版面限制，游戏中隐藏得分地方的图没办法贴完全，请大家见谅。同时也感谢EZ论坛录像区的高手们！

网站：www.EMU-ZONE.net

Emu-Zone模拟创作室：微风

作者信箱：daodo@163.net

Mugen图片处理全攻略

文：Emu-Zone/Kyoung（Mugen china）

很多朋友和我们反映，在制作过程中，遇到的一个瓶颈问题就是图片的处理。

这里我向大家详细介绍一下相关的知识和作法。

要想制作什么东西，你最好还是把它的原理弄明白。首先，我先把Mugen的图片格式跟大家做个介绍。

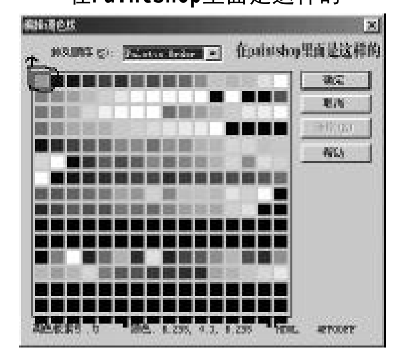
1、Mugen接受的图片格式

Mugen使用的图片都是存成sff文件。Sff文件是由pcx文件（基本图形文件中的一种，大家应该都不陌生，使用ACDsee 3.0以上版本可以批量转换）以及对应的图片编号根据一定的排列顺序组成。Elecbyte提供了文件格式解说，感兴趣的可以自行查看相关文档。

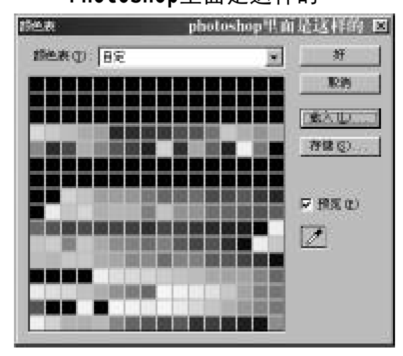
图片主要是使用256色，也支持16位色（不过很多玩家制作的相关工具并不支持16位色，例如mcm等），后来的linux版本更好的支持了16位色图片，因为没有机会试过，所以在这也无法和大家作相关的介绍。

有些朋友可能会觉得奇怪，又不是gif图片，pcx应该不支持透明颜色才对。这里需要说明一下就是Mugen实现透明，是自动将颜色表中的第一个颜色设为透明色。

在Paintshop里面是这样的



Photoshop里面是这样的



另外，sff通过act文件来实现颜色的更换，例如给人物更换衣服、皮肤颜色等。

如果是人物的sff图的话，除了编号为9000，1（即选人画面的大头像）的图片外，其他图片都是公用同一个颜色表。所以在制作的时候，要把所有的颜色都存到颜色表中，不然是会有颜色错误的。

而其它的sff，象背景，系统等都不用公用色表，因为它们不需要多种颜色转换嘛，就可以不用考虑颜色表的问题，不过如果你需要它底色透明的话还是要做成“透明”的256色图片的。

下面我就拿两种流行的图片处理软件来和大家做个图片处理的详细介绍。

2图片的处理（Paintshop篇）

以在下使用的6.0为例

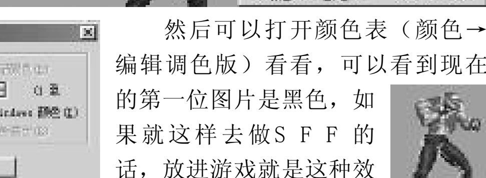
全新色表：一般情况都是游戏抓图的处理



1、首先读入抓来的图片，确定人物（或背景等）没有和底色一样或很接近的颜色，减为256色。如果有的话，可以先把背景颜色改掉，这也是抓图时的背景为什么都采用洋红色的原因。颜色→减少颜色深度→256色（8位）。（如右图所示）

随后的选项选择 全面优化以及最相近颜色（如下图所示）





然后可以打开颜色表（颜色→编辑调色版）看看，可以看到现在的第一位图片是黑色，如果就这样去做SFF的话，放进游戏就是这种效果了……所以我们的目标是把背景色洋红色放到最前面去！

2、所以还得继续作，由于Paintshop默认是以颜色的RGB顺序来排列颜色，所以我们只要把背景色改为0，0，0就肯定会是第一位了，但是可能很多人物自己本身就有0，0，0的颜色，如果不加以区别的话就会混在一起，导致无法

区分两种颜色，这也是初学者经常出现的问题之一：）

按照上面的思路，我们把背景色洋红色换成黑色，然后把黑色换成洋红色，这样图就变成这样了。图片颜色是混乱了，不过没关系。

3、Ok，我们把图片再转回16位色。然后，又再次转回256色，有些朋友可能就要问为什么要兜个圈子？不急，看看结果就知道了，打开颜色表，我们可以看到，黑色已经排到最前面了，把黑色转回洋红色，洋红色的转回黑色，这个时候可以看到，我们想要的效果达到了，洋红色排在第一位，而且图片也正常了。OK，就是这个效果了，保存颜色表吧！注意，paintshop的颜色表格式是pal格式，不是Mugen用的act格式，不过不用担心，有很多方法可以轻松得到你要得act文件。后面会详细说明的。

PS：还有个取巧的办法就是如果你对颜色处理有信心，那么在第二步的时候就可以把颜色表给存下来了。也就是说你只要在把粉红色和黑色互换了，那就是正确的色表了，不过不要保存当前的pcx图片就是了。

嗯，图片的处理就是这样了。用了多久？1分钟之内应该没问题吧？

Ok，下一张！

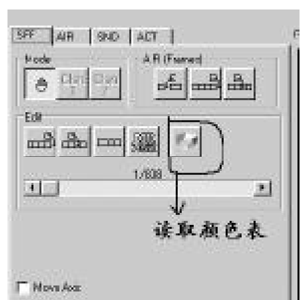
有些朋友已经在开始按照上面步骤作下一张了，得，先停住。下面的没有那么麻烦啦~

这个时候只要读取我们的颜色表即可。 颜色→装载调色版 →load，立马搞定！用上快捷键的话，一秒钟就ok啦！

以上是新图片的处理，可能很多朋友都由于各种原因没有新做人物的计划。可能他们更愿意对已有角色做一些自己的修改。那么要问的问题可能是如果给人物颜色表增加新的颜色应该怎么样作？

增加新颜色：

好，下面我也做些简单的介绍吧，不过，我还是号召大家尽可能自己制作吧 ：）



1、首先要有个获取既有得全部颜色的过程，因为在mcm里面的图片可以是不完整的颜色。

这个时候先load下色表吧，再保存一张图片。用paintshop打开该图片就可以得到正确的色表了。（如右图所示）

这个时候打开你自己的抓图，先试着用原来的色表做成的pal文件去load看看，如果效果不错的话也就不用增加新颜色了，如果效果不好就按



照下面的步骤去做吧。

2、将颜色转为256色，打开色表，然后用printscreen 把整个屏幕抓下来，然后粘贴，把多余的部分剪掉。如右图所示。

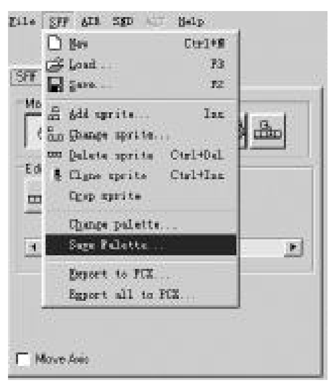
3、然后，打开从mcm里面保存来的图片，编辑颜色表（因为已经是256色的，不要再进行什么转换）。在空余的黑色区域中添加你的新颜色。除了背景色或其他色表中肯定有的颜色外都加进去吧。

不过值得注意的是，因为加了新的颜色，所以其他的2P，3P颜色等肯定都是错误的。这个时候就需要制作其他的色表。具体方法可以参照下面的步骤。

制作2P、3P颜色表：

有时你下载的人物，觉得颜色表不够好看，或者想发挥自己的想象力给人物换装，又或者你给原来的人物加了新的颜色，那么就进行下面的操作吧。

1、按照加入新颜色的步骤一，打开pcx图片，打开颜色表，这时鼠标指针变成吸管工具，点击图片中你需要更改其颜色的地方，PaintShop会自动选中颜色表中的对应颜色。



双击该颜色模块，进入编辑该颜色的对话框。选取你的新颜色，然后点选ok。把所有想换的地方都换过后，保存该图片。

2、然后，打开mcm，新建sff，然后把该图片加进去，点选SFF→saVe palette，这样颜色表就能得到保存了。（如左图所示）

3、图片的处理（PhotoShop篇）

很多朋友可能都没有用过PaintShop，而是用的PhotoShop。

PhotoShop和paintShop可以说各有优势吧，根据个人习惯来用了。

这里也和paintshop一样分三种情况分别介绍。

以在下使用的6.0中文版为例

全新色表：

1、一样，先读取你的抓图，然后选目录上 图像→模式→索引颜色。（如



右图所示）

之后的对话框中 调版选“实际”，强制选“无”。

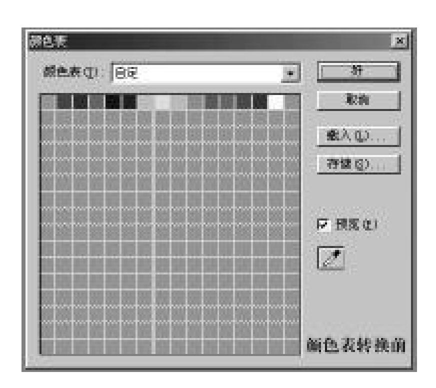
这样转换，图片如果没有大的走样就应该可以进行下一步。

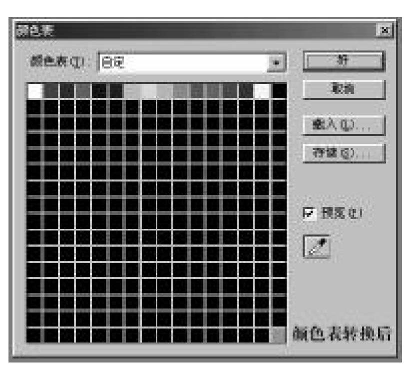
2、下一步就是把颜色表中的背景色移到最下一个了，图像→模式→颜色表。

点击颜色表中最后一个空位，然后就出现一个给他配色的对话框，这时我们点选图片的背景颜色，ok。

然后再把原来的背景色换成其他颜色，或者不换也没问题。

保存颜色表。这个颜色表就是你想要的了，同时也是Mugen可以识别的。


颜色表转换前


颜色表转换后

3、做好色表后，以下的工作相对就简单些了，因为PhotoShop有宏可以定义。

我们先录一个动作（action），这个大家应该都不陌生吧，我也不详细介绍了，附张图就是了。

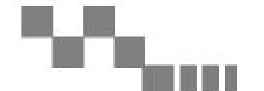


动作中颜色表的处理是 图像→模式→索引颜色

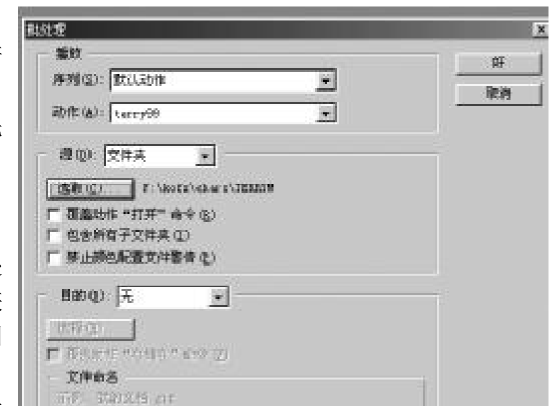
之后的对话框中 调版选“自定义”，强制选“无”，然后就把我们做好的act颜色表文件load出来。（右图所示）

然后使用文件→自动→批处理

再读取我们的动作，设定目录，一阵子




后一批图片就处理完了，是不是很爽？（如右图所示）



不过注意批处理前先把文件备份：）

增加新颜色

1、和PaintShop处理的第一步一样，首先获取一张含所有颜色的图片。

2、第二步也是一样，把需要加入的图片转成索引颜色，print screen，粘贴，剪掉多余部分。

3、打开mcm保存来的图片。图像→模式→颜色表，进行颜色表的编辑。在颜色表中的空位双击，把他变成需要新加的颜色。处理完后，保存该颜色表。

包含新颜色的色表也就做好了：）

制作2P、3P颜色表

1、和PaintShop一样，打开mcm保存的图片。进入颜色表编辑状态。点击你想要换的颜色块，将其换成你想要的颜色，旁边有个吸管工具是方便你察看你选的颜色在图片上的对应关系的。

2、换完后，保存该色表就行了，无需mcm再做转换：）

个人经验：

有些特殊情况就是有些人物1P颜色数少于2P颜色，这个时候就建议抓图的时候以2P的图为标准。（我当初做KOF2000的麟就深受其害，麟的1P颜色绷带和裤子是同一色系，当时没注意，结果做完后来做色表，发现2P颜色无法做到，结果只好重新抓了一遍图，同样得问题还出现在我做的全勋身上，不过问题没那么大就是了，）

另外，人物的颜色最好和飞行道具，援助等的颜色分开为好，如果不注意的话，1P颜色可能没问题，2P可能就会出现混色的现象。

前车之鉴啊，希望大家不要犯我这个错误……

饿狼传说——狼之烙印

文：Emu-Zone/GOUKI

饿狼传说——狼之烙印（Fatal Fury—Mark Of The Wolves 以下简称狼印）作为 SNK招牌格斗游戏饿狼传说的“最后”一作，在日本和海外都获得相当高的评价，曾击败了Capcom社的大作Capcom VS SNK 2和SAMMY社的 Guilty Gear X获得2001年度Gamespot最佳格斗游戏的奖项，其DC移植版亦拥有相当高的人气度。本作以其繁复的系统，流畅的操作感、华丽的画面以及独到的风格和相当优秀的平衡性（众所周知本作是由SNK第一企划部：原月华剑士制作小组完成）而吸引了相当多的新老玩家，虽然某些饿狼的原死忠Fans对狼印有许多诟病，但是不可否认它仍然是一款优秀成熟的作品。



本作的时间背景是在前几代饿狼的主线之外，Terry与Geese的死斗终于以Geese的身故，和South Town的势力瓦解为结束之后的10年。而主角也变成了Terry所收养的Geese遗孤Rock，其余角色更是完全的新人，如金家藩的两个儿子，坂崎良的徒弟，还有Andy和舞的弟子，以及来路不明的（？）





各路好汉。在The King of Fighter大会（特别要说明的是该大会和SNK另一主打格斗游戏KOF中的同名格斗大会并无直接联系）的召集下，汇聚到一起。

而本文的重点，在于对本作的系统加以研究。而人物的具体使用，将以精美的出招表作为附录放进本期杂志的光盘内，不再收录于本文内。而如果有读者仍然对本作的角色背景有兴趣，附录的人物关系表也会满足您的好奇心。

系统解析

1.基本操作

普通的八方向操作，A/B/C/D四按键分别是弱拳/弱脚/重拳/重脚。Start键为挑衅。

AB同时按下为回避（分别回避上下段的攻击），CD同时按下，则视T.O.P发动与否分别为T.O.P攻击和Speical攻击。

摇杆快速两次输入前/后，为疾冲/疾退。

与对手近距离内输入→或←+C为投技，被投时输入→或←+C可作出拆解投技的动作。

被击倒、吹飞着地时按A/B/C/D任意一键可以作出受身动作。

系统进阶

1.前冲/后退 Dash/Back Step

两次快速输入前后就可以使角色进入前冲/后退状态，但视角色的不同，Dash状态分为可持续（按住前就可以一直前冲）和非持续（只前冲一小段就会停下）的两种类型。此外除了Griffon之外，所有角色都可在疾冲中随时直接停下进行攻击。Back Step的结束后，人物的全身将处于无敌状态，不过会有一段硬直。在Back Step中角色离开地面的期间，是可以使用空中必杀技或超必杀技的。

2.跳跃/小跳跃 Jump/Hop

摇杆推上或者斜上方就可以跳跃，而快速轻推就可以让角色作出小跳跃的动作。本作角色在跳跃着地后会有一段很短的硬直，不能防御也无法解拆投技，但是可以用着地后立刻发出必杀技或超必杀技来抵消。小跳跃的硬直会比普通跳跃略短，滞空时间也较短，因此攻击的空隙比较小，如果想由小跳跃发出连续技，应使打击点降至最低。

3.Power槽/超必杀技＆潜在能力

攻击或防守（除一部分弱攻击之外），以及使用必杀技都可增加Power

值，此值积累至Max即S.Power后即可使用超必杀技，而继续积累至Double Max，即 P.Power则可以使用潜在能力。可以简单理解为两层Power，每次使用超必杀技需要消耗一层，而潜在能力需要一次消耗两层。本作中除去Grif-fon之外，所有人均以共同的指令↓↘→↓↘→+A/B来启动超必杀技，↓↘→↓↘→+C/D启动潜在能力。从招式本身来讲，潜在能力基本都是对应超必杀技的强化版本，性能方面也不会有大的区别。某些发动速度为 0 Frame的招式，而黑屏的过程中对手的任何操作也不被认可，因此在对手没有提前防御的情况下，是必然会命中的，无论防御还是JD不能成立。此外Rock，金东焕，Macro，B. Jenet和牙刀，更拥有第三种隐藏的潜在能力。





4.击溃攻击/Counter Hit

在对手攻击发生前（出招中）击中对手，即可造成Counter状态，并且在屏幕中出现“Counter Hit”的字样。此时如果对手在地面，就会造成比平时更长的受创硬直（踉跄的状态），而对手在空中则会造成浮空状态，可以进行追打，而落地时也增加了进行Down攻击的机会。这一系统非常近似于KOF中的同一系统，对KOF有所研究和心得的玩家应该很容易了解它。



5.防御崩坏/Guard Crush

所有打击的技巧（包括飞行道具）都有一定的防御崩坏值，而角色亦拥有相应的崩坏防御值，遭受连续的攻击时防御崩坏就会累计，超过角色的防御上限，就会发生防御崩坏现象，此时屏幕中会显示出“Guard Crush”字样，角色的防御状态回被强制解除。攻击方就可以趁机进行追打。此系统也与KOF中的同名系统近似，但本作中角色在濒临防御崩坏时角色身体就会闪动红光作为



提醒。对于攻防双方，一旦看到这个信号，就要采取相应的措施了。

6.逆转反击/Reversal

在硬直解除的瞬间（特指防御硬直），或者起身的瞬间，立刻使出必杀技或者超必杀技，系统就会判定角色为Reversal状态，并且在屏幕上显示出“Reversal”的字样。这一系统只是对即刻作出的反击动作加以认可，并没有其他的特别作用。此外就是气绝之后如果快速摇杆回复而没有受到攻击的话，也会得到“Reversal”评价的。



7.投技和解拆投技

本作的投技和解拆投技沿用的是SNK惯用方式，仍旧是方向加普通攻击指令，对应前后的方向就可以将对手投掷到不同的方向。而拆投即被投技捕捉的瞬间→或←+C。拆投仅仅为了避免在对手的普通投技下受创，对于指令投没有用处。己方角色和对手都无法在硬直中回复同时反击。但是需要说明的是，在这种设定下，即使自己没有频繁使用普通投的习惯，为了避免被对手普通投成功，近身出招存在破绽的时候，不要忘了按住后，快速点C。即便对手普通投命中，也可以拆解，避免被动。此外，在使用必杀技或超必杀技等状况的硬直中被对手投掷，是无法解拆投技的。

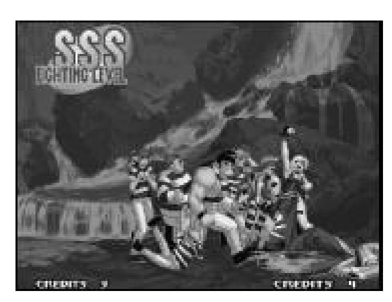
8.受身

受身的概念在SNK和CAPCOM的很多格斗游戏中都有涉及，大家应该不感到陌生，但是本作的受身系统稍有不同，共分为四种情况，倒地瞬间输入A、B、C、D四键，分别对应小距离前滚受身、小距离后滚受身大距离前滚受身和大距离后滚受身。但是要注意一点，本作的受身并非倒地瞬间完成，无敌时间很短，且受身本身也有无法Cancel的硬直，因此，没有十足的把握，不要滥用前受身。当然了，并非所有攻击都可以受身。

9.评价系统

饿狼系列所独创的评价系统在本作得到了继承和发扬，在玩家胜出的回合内系统会给出从E到SSS级别的不同评价，作为对玩家技巧和表现的综合评

价。当然了，快速解决对手，尽量少受创，使用高阶技巧的次数多，使用超必杀技和潜在对手解决对手都是得到高分的必要条件。在实战中要得到S级别以上的评价，还是有相当难度的。



高阶研究

1.即时防御/Just Defence系统（以下简称JD）

这也是本作最具特色的系统，也是对战中很具有实战价值的高端使用技巧。使用的方法就是当对方的攻击将至之时，把摇杆由非防守方向移动至防守方向（下或下后），成功现象为角色身体周围发出蓝色闪光，并且屏幕上显示出“Just Defended”字样，其声音、动作都不同于普通的防御。本作的系统设定在空中是不能防守的，但在普通跳跃中使用JD的话则可以达到这种效果，指令方面下或下后均可，但因为其认可时间比在地面上更加短暂，所以小跳跃中不能使用JD。防守动作之中时，除非防守解除后过了一定时间，JD的输入不会成立，所以正在防守对方连续攻击时，使用JD是不能成立的。但如果在JD之中，即使是连续攻击也可以连续使用JD，换言之无论多少段数的攻击，都可以连续JD成立。



JD有以下特征：

1、回复若干体力，并增加少许能量；2、防守耐久值不减；3、动作中全身无敌，之后防守硬直稍稍变短；4、成立时给予攻击方一定的硬直；5、可以进行防御抵消/Guard Cancle

可以看出，JD相对于普通的防守是更为积极的防守方式，除去避免了被消耗体力，反而有回复体力的作用；避免被Guard Crush的可能；此外更有在对手的连续攻击中即刻作出反击的可能性，因此是非常重要的系统，当然，一旦指令输入不准确，就会变成普通的防御甚至来不及防御而遭到攻击。

和相关就是防御抵消/Guard Cancle攻击，在JD成立之后，立刻输入必杀技或者超必杀技的指令，就可以完全抵消JD后的硬直，即刻作出反击。但是这一认可时间非常短，对于玩家的指令输入速度要求甚高。但是通常我们会使

用提前输入指令，在确认JD成立之后再按键使出招式的方法来进行GC。这是相当高难的方法，如果能熟练使用，确实可以成为极其有效打击对手士气和增加自己信心的强力兵器。对于JD和JD-GC的利用，堪称本作的最高境界。









本期光盘收录有星之巡行特别制作的JD专辑，希望玩家特别留意，相信其中的精彩出演会把你让你对本作中这一系统的认识提高到一个前所未有的程度。

2.T.O.P.系统

我们先来看看SNK的官方解释……

Based on Timings you set before a match, the T.O.P. system adds power to charactersabilities.Adjust Timing to increase character power. In T.O.P. phase:

1. Attack power increases.
2. Life Energy recovers gradually.
3. The T.O.P. attack is enabled.

After selecting a character, move the T.O.P. Gauge to one of 3 locations on the LifeGauge (front, center, back) and confirm the setting.

意即T.O.P.系统具有如下特征：1、攻击力上升；2、体力的自动回复；3、T.O.P. attack的使用。

先来解释体力的自动回复。本作的体力槽有一段亮白色，就是所谓的T.O.P. IN状态。当己方角色体力减至此亮白色区域时，出现类似KOF的暴点闪光，角色身体闪烁，HP槽变红。而体力的自动回复也从此时开始。当角色的红色体力减损后，若不再承受对方扣损HP的打击，则体力会自动以较慢的速度回升至T.O.P. IN状态开始处。所以，在T.O.P. IN时应尽可能地避开对方的攻击，回复体力。

T.O.P. attack是典型的吹飞攻击，其后可追加一切可能的招式，本身攻击力也相当可观。每个角色的T.O.P. attack性能各不相同，诸如扣落（不可受身）、逆向、强制吹飞等等。至于攻击力的上升，则是学问深奥了。不知各位在玩本作练习模式的时候有没有看到一个选项：设置T.O.P. IN时候攻击力×1.25/×1.5/×1.75，为什么会有三个加权的攻击力上升？再来看看SNK的官方解释：

T.O.P.ゲージの幅を3段階に変更することができます。ゲージの幅を狭くする程、T.O.P.状態の時の攻撃力がアップします。

通常　　T.O.P. = 攻力X1.25

2段階　T.O.P. = 攻力X1.5

3段階　T.O.P. = 攻力X1.75

玩过本作的玩家应当记得在每次对战开始的时候，选定角色之后还可以调整亮白色T.O.P. IN状态的位置么？这里说的就是T.O.P.在角色体力槽中的位置不同而造成的攻击上升加权系数不同的差异。通常和2、3阶段分别对应T.O.P.在体力槽的前、中、后位置（后就是靠近时间的方向）。





攻击力上升威力不同，战术当然大不一样：在前，在开局立刻进入T.O.P. IN状态，攻击力高于对手，适合于以压制对手为主要手段的猛攻型法选手；在中，进入T.O.P. IN状态时正是于对手周旋的关头，也应当拥有一定量的

Power，适于技巧型选手在此与对手进行白刃战的较量；在后，则体力无多，以最高攻击力的T.O.P. IN状态，配合超必杀技与潜在能力，力求一发逆转的快杰型选手。基本上，玩家需要根据自己的特点进行选择。同时T.O.P. IN之后，招式的防御崩坏值也大大增加，所以也提高了Guard Crush的几率。总之，在T.O.P. IN状态下，就是要利用这一相对有利的时间段，采取有效手段尽量攻击对手。

3.AB组合键的使用——回避攻击/Breaking

回避攻击：本作中的AB组合攻击不限一种攻击方式，在站立状态输入AB，角色下段无敌（牙刀除外）并且作出中段的攻击；下蹲状态输入AB，角色上段无敌并作出攻击。只要选择正确的方式，就可以回避对手进攻的同时反击。但是如果一旦失误，超长的硬直时间甚至超过对手的防御硬直，反而会使对手有反击的机会。

Breaking：简单的说就是多段Hits攻击的强制取消。使用方法就是可以Breaking的技巧发动后快速输入AB，则该招式的后续动作会中断，并且迅速回复硬直，可以进行进一步的追打。需要说明的是，此种Breaking的技巧不能无限次的使用，AB的Cancle性能仅在招式命中地面（未浮空）的对手时才能成立，一般来说可以Breaking的技巧都拥有吹飞特性的，首段攻击必定会使对手浮空，Breaking之后再次使用则不能Breaking。这就避免出现利用浮空－Breaking－浮空－Breaking……进行无限连续的可能。本作也由此诞生了很多极为华丽的连续技甚至恐怖的一击必杀。而具体的使用例子，这里并不一一列举，有待玩家自行开发。下面列出的是每名角色可以Breaking的招式：

/Kim Dong Hwan金东焕的 空砂尘（→↓↘+A或C）/

/Griffon 鹰面人的 Over Olympus（↓↙←+B、D）和Poseidon Wave（←↓↙+A、C）/

/Macro Rodriguez 麦克罗·罗德里格兹的 虎咆 （→↓↘+A、C）/

/Terry Bogard 泰利·波格的 Power Dunk（→↓↘+B、D）/

/Gato 牙刀的 雷牙（→↓↘+B、D）/

/HokutoMaru 北斗丸的 空破弹 （↓↘→+B、D）以及超必杀手里剑（↓↘→↓↘→+A）和潜在能力超爆炎苦无（↓↘→↓↘→+C）（超杀的取消不能追击）/

/FreeMan 自由人的 MORBID ANGEL（←↙↓↘→+B、D）/

/Kim Jae Honn 金在勋的 飞燕斩 （↓储↑+B、D）/

/Futaba Hotaru 双叶萤的 虎尾脚 （↓↙←+B、D）/

/B.Jenet B.珍妮特的 THE HIND （↓↘→+B、D）/

/Kevin Rain 凯文·瑞恩的 HELL TRAP （↓↘→+B、D）/

/Grant 格兰特的 凶鸟刃 （→↓↘+A、C）/

/Kain R.Heinlein 凯恩·R·H的 SCHWALUZE LUNGE（↓储↑+B、D）/

最后补充的是Rock Howard 洛克·霍华德的真空投（近敌摇杆回转一周C），之后AB Hock稍许，待对手落下时松开，就是一个2HITS的打击技——罗刹，而真空投之后输入AB，且不Hold，则是取消真空投的收招，其后可以其他招式追打。





4.AC组合键的使用（普通攻击瞬间输入前+AC或者下+AC）

这是一个很奇特的系统，和AB组合键不同，AC组合是用来取消普通攻击的收招硬直，甚至中断普通攻击在Hits数未满的情况下强制收招，进行追打。很多角色的近身重攻击都是多段Hits的，比如Terry。AC组合的使用也就使得C 1Hit（AC取消）>C 1Hit（AC取消）>C 1Hit（AC取消）>下C>潜在 这样的恐怖连续技成为可能。但是需要注意的是，并不是所有的攻击都可以使用AC取消来形成连续的，比如Kain R.Heinlein的重脚，也不是所有可以取消的攻击都可以连续的，比如Rock的重拳。至于哪些攻击可以取消形成连续因为实在太多，且不好分类，自己试验又不是很难，恕不一一列举。强调一点就是，也许你们看到很多的连续攻击最后都是以下重拳结束AC取消的连打，这是因为，在距离拉开的情况下，下重拳相对攻击距离较远，且可以Cancel使用必杀技或者潜在能力。

5.连锁攻击/Chain Combo

最后的一点东西就是，本作的攻击特性和以往RB以及FF系列不同，给玩家造成向KOF靠近的假相，其实是完全错误的，重攻击>轻攻击或者普通技>特殊技不再适用，反而出现了类似CAPCOM系列的连锁攻击比如北斗丸的跳C>B>A和洛克的跳C>B，需要灵活运用，而碍于篇幅所限，这里不能再一一列出各名角色的Chain Combo了。

SFC经典怀旧回顾
塞尔达传说-众神之考验

文：Emu-Zone/highsky

前言 也许是我的怀旧心情使然吧，最近玩了几款非常经典的SFC游戏，这款当年被日刊FAMI通评为39分(满分40)的塞尔达传说就是其中之一，那种清新童趣的风格非常有趣，绞尽脑汁而解出谜题时的激动心情是现在玩任何游戏所寻找不到的。虽然已经是10年前的作品了(日版91年发售，美版92年)，但是就算用现在的眼光看，本作无论是游戏性，还是画面的配色都是那么的优秀。在现在商业味道很浓厚的游戏界，已经很难找出风格如此清新的作品了。而现在各媒体上该游戏的资料非常非常少(倒是评价不如本作的GB版本的塞尔达资料很多)，所以我心血来潮写了这篇攻略，旨在大家不要忘记了过去那真正快乐的时光。

注：本文攻略是以92年推出的美版为基础所撰写的。



Hyrule是一个被森林和高山环绕着的美丽国度，该国境内的某块大陆Golden Land里隐藏着一种被称为Golden Power的强大力量，许多人为了得到它而前去探寻，但是至今没有一个人能回来。不久之后从Golden Land那里散发出了许多Evil Power（和Golden Power对立的力量），Hyrule的国王为了国家的安定，不得不命令七贤者封印了通往Golden Power大陆的大门。经过了许多年，一名神秘的巫师Agahnim解除了封印，杀害了Hyrule国王，绑架了Zelda公主……传说，就此开始。（好老套~~~）

一天晚上，我们的主角林克（当然你也可以起自己的名字，正舒舒服服的躺在床上睡觉，突然一个甜美的声音唤醒了林克（估计是心灵感应）：“谁能帮帮我，我是公主Zelda，邪恶的巫师Agahnim把我关在了城堡地牢的最底层，他想解开七贤者的封印，谁能帮帮我。”林克睁开眼睛，看见老爸正准备出门：“林克，我要外出办事，早晨就会回来，你千万不要走出屋子。”林克：

“肯定是听见刚才那温柔甜美的声音了，一定是想去泡mm，我也看看去~，注意家里的Lamp（灯）别忘了拿（现在还不能用，需要吃那种绿色瓶子增加魔法力才能使用，使用时用Start选择，Y键使用）。

林克来到了北面的城堡，突然又听到那个公主的声音：“快来帮帮我，城堡外侧右上方有一个路口通往地牢。”来到了公主所说的地方（按X可以看地图），可以看到一个被树丛覆盖的洞穴（用A键可以搬开树丛），林克：“哇，那么深的洞怎么可能跳下去？”说是这么说，可不跳下去就见不到可爱的公主了，林克扑通一下跳了下去。

“哇，还好是口井。”往前走去，不出所料老爸也在这里，不过他好像快不行了，林克走上前去，“林克，我告诉过你别离开屋子的。没办法，拿起我的剑和盾，去拯救Zelda公主吧，我相信你一定行。Zelda是你的。”现在按A键可以挥剑了，按住A不动可以蓄力攻击，站着可以直接使用盾牌（走动时也可以），可以抵挡一些敌人的远程攻击。

从另一端走出了地下室，用剑劈开树丛，进入城堡。来到城堡一层最上方的走廊，有一个通往地牢的楼梯，进去，这里就是第一个迷宫了，这个迷宫并不难，只要注意要把所有地方都兜一边，多用X键看地图，一定要拿到回旋镖BOOMERANG，这款特殊武器可以使敌人有几秒的硬直时间。来到了B3层，终于见到了公主，但是有一个手拿链锤的小BOSS，林克：“看我的蓄力攻击！”没一会儿这个笨笨的敌人就翘了，拿起他留下的大钥匙（注意本作中所有迷宫最简单的谜题就是寻找大钥匙或小钥匙来打开锁着的门），打开关着公主的牢房门，哇,好漂亮的公主啊。如果是我的就好了，“谢谢你能来救我，现在邪恶的巫师已经控制了城堡中所有的士兵，我们得乘着巫师还没注意的时候离开这里，先回城堡1层吧。”和公主手牵手（林克：哇，公主真漂亮，她的手真柔滑）原路返回城堡1层，公主说在城堡2楼的皇座

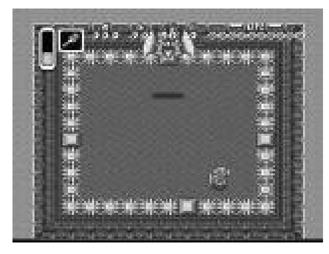




后面有一条秘密通道能通往城外的避难所。来到城堡二楼，把皇座后的屏风推开（从左面推），进入秘密通道。好暗啊，还好有灯（注意灯不能直接使用，要用Lamp把房间周围的火炉点亮，对着这些火炉使用Lamp就可以了），最后来到有两个机关的地方，拉右面的机关（用A＋下）就能进入避难所了。

在避难所里碰到了一位神父，“巫师Agahnim需要用7位少女作为媒介来打开通往黑暗世界的大门，而公主Zelda就是那最后一位少女，幸好你及时把公主救出，而对抗Agahnim只能依靠传说的Master Sword，现在只有七贤者的后代才知道Master Sword的所在，我已经在地图上标出了他所在的村庄，你一定要去请示他，让他来引导你前进的道路，公主暂时留在避难所里，这里非常安全。”林克：“我还不想死呐，外面那么多妖魔鬼怪还有变态士兵，哇……我不要。”那神父阴阴一笑：“林克，这是你的命运，而且历来勇敢的人都会得到回报，如果公主……”林克一听，精神抖擞地迈出大步走向避难所外（别忘了拿宝箱里的大红心，能增加最大HP的）。

林克来到了地图上所标注的村庄Kakariko，进入标注的房子，看见一位年迈的老太太在水槽边干活，向她询问起老者和Master Sword的下落，“七贤者的后代？哦，自从巫师Agahnim侵犯了这块大陆以来，没有人再看见过他了。Master Sword?哦，这是把传说中的神剑啊。只有它才能刺穿那些恶魔的心脏，它现在可能沉睡在某座古老的森林内。年轻人啊，虽然我不能帮你，但你可以问问村里的其他人，也许他们知道老者的下落！”林克：“怎么那么倒霉，又要找……”（老太太家的左面绿色小房子的地下室里有一些好东西，不过先要通过一个类似仓库番的谜题）。林克终于在村子下方养鸡场的水槽旁找到了七贤者后代的孙子，“爷爷就在东方的宫殿附近，我已经在你的地图上标出所在了。”现在离开村庄，前往地图上标记的东方宫殿附近的小屋（村庄里的一些隐藏秘密：1.从村子左面的高坡跳到下面的洞穴里能拿到一些炸弹和其他道具。2.从村子下方的酒吧的上方隐藏的门进去能看见一个宝箱，里面有一个空瓶，村子中央一个坐着的商人那儿能买到另一个空瓶，推荐买下来。3.村子里有一间床上睡着小孩的屋子，如果你有空瓶的话，他会送你一个Bug Catching Net捕虫网，这个道具可以捉一些蜜蜂，小精灵，然后可以放进空瓶里。4.往下走出村庄，在村外最下方的一间屋子里有一个壮汉，你可以用炸弹炸掉他屋子左面那个裂缝，进入另一个屋子，然后出来，有个小女孩，她说你如果在15秒内通过左方那个小型迷宫就能得到一个心的碎片，这个迷宫非常

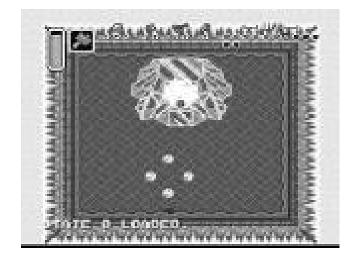


简单，完全有足够的时间完成）。

来到东方宫殿附近，进入地图上标记的房子，房中的老者就是七贤者的后代Sahasrahla，他对林克说："年轻人呐，我很惊讶你拥有这种勇气和邪恶的巫师作对，但是只有得到了3件神秘的垂饰，经受了考验的英雄才能被Master Sword所承认。现在你快去东方的宫殿拿去第一个垂饰，然后再回来找我，我会引导你下一步路怎么走。"（出屋子前别忘了用炸弹炸开Sahasrahla身后的裂缝，有好东西）

来到了东方地图上所标示的那个宫殿，这可以算是本作中第一个真正有一些难度的迷宫了，只要遵循以下几点就不会有任何问题了：1.多注意地板的形状，有些形状不同的踩上去就会出现新通路。2.碰到一间单独的房间时，试试把房间内所有的敌人都消灭，也许会出现新通路。3.利用好Lamp（灯），在那些黑暗的房间中，用Lamp点亮房间周围的灯炉。4.多利用壶子，把它扔向敌人的杀伤力是非常大的。5.多多利用X键看地图。在遇见Boss前可以在一个大宝箱前找到一把弓（需要先找到大钥匙），它的威力非常大，要好好利用。Boss是几个会跳动的盔甲骑士，很好对付，多利用弓箭就可以。打完后可以拿到一个大红心和垂饰。

返回Sahasrahla的屋子，他给了林克一双速度靴，现在林克挥剑和行走的速度都加快了很多，并且可以按住A键冲撞（林克：这老家伙真迂腐，难道不能早点给我啊），并且向林克提示了Hylia湖的东面有一件非常有用的道具。不过林克并不急于去拿那件道具，还记得Kakariko村庄外南部的图书馆么?嘿嘿，也许能利用这双靴子把那里的那本原先拿不到的书拿下来。回到Kakariko村，从南面的村口出村，进入村外的那个图书馆，对着那本书的书架撞一下（用A键）就能把那本书撞下来了，林克拿起一看："什么Mudora之书，能阅读古老的Hylia语言。什么意思啊！！反正先拿着再说了。"接着林克来到了Sahasrahla所说的Hylia湖（地图的右下方）的东面，走到整个湖的右上方，会看见一个敞开的洞穴，左面有一个裂缝，不用进入那个洞穴，直接用炸弹炸开裂缝，林克拿到了Sahasrahla所说的Ice Rod（一把冰魔法杖，威力很大，不过魔法消耗也很多），林克："哇哈哈哈，现在我也算是一个魔法师了。"



现在林克开始向第二个垂饰隐藏地出发了



（地图左下角），在路上林克会经过一座神殿（其实是水闸），进入，“又是一个仓库番。”进入内屋，把两个开关打开，就能打开水闸，走出神殿就能拿到另外一个心的碎片。终于来到了第二个垂饰神殿，可是门口有一座绿色石像当着，林克上前阅读石像前的石碑：#$$^$%#@#$@，怎么都看不懂啊。等等，对了，用那本Mudora之书也许能。对着石像使用Mudora之书，就会开启拦路的石像机关了，就此林克进入了第二个大型迷宫。这次的难度也不高，除了要按照第一迷宫所提示的注意外，另外增加了一些新的谜题：1.碰到看的见拿不到的钥匙时，试试用和拿Mudora之书相同的办法。2.当拿到了大钥匙后就可以来到左上角房间开大宝箱了，宝箱里是一个铁手套，有了它就能搬起那些石块了（包括那种非常大的石块），拿了后，就可以从左下角的出口出去了，别忘了拿南方的另一颗心的碎片，之后往上（迷宫外面）把石头搬开就能进入迷宫第二层。3.第二层里一个红色怪物一定要用弓箭射。4.第二层尽头把4个火炉点亮就会有通往Boss房间的门了。5.Boss是三条会钻地的大虫，弱点是头部，注意躲闪它钻出地面时的碎片就没多大问题了，K.O.了Boss后就能拿到第二件垂饰和一颗大红心。

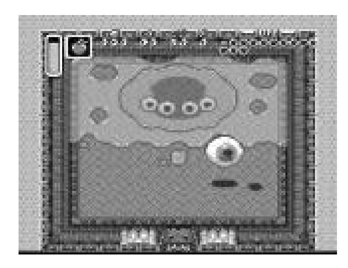
现在先别急着去下一个目的地，先去地图最右上方的瀑布（要涉水前进，注意浅色的可以游，深色的别去），到最右上方的瀑布后（最最右上方的那个），林克碰到了一个样子丑丑的河神，“勇敢的冒险者啊，交出500金币，我就会给你能在深水中游泳的方法。”林克：“这年头当英雄都要被坑，拿去，这可是我所有的家当了……”交给河神500金币后就能得到Flippers，现在林克就能在深水中行动了，500金币还是值得的。有了Flippers后，就能游到某个瀑布（具体哪个自己找）后的隐藏洞穴，进去后把Boomerang（回旋镖）丢进河里，女神就会帮林克把这回旋镖变成红色的魔法回旋镖，射程比原来高出许多。然后走出洞穴，再次进入，再把盾牌丢进去，女神会给林克换一个红色的

加强盾牌，现在可以抵挡更多的远程攻击了。

现在可以去地图上方的Death Mountain（死亡山脉）拿最后一件垂饰了，由山脉左面有大石头挡路的洞穴进入（搬开石头），山洞里林克遇到了一个老头，他因为掉了灯，所以只能和林克一起上山（死亡山脉还敢上……），出洞后老人送给了林克一块Magic Mirror（魔法镜，能把林克从黑暗世界传送回光明世界，能把迷宫内地林克传送到迷宫门口，以后有用）。进入山顶有3块小石头围着魔法阵，这里就是黑暗世界了，然后往左来到光明世界原本是山坡的地方，黑暗世界的这里是一个平地，使用魔法镜返回光明世界，然后往上跳下去，就能到达隐藏最后一个垂饰的迷宫了，这个迷宫应注意以下几点：1.击打水晶球（剑，弓箭，魔法杖都可以）能触动一下机关，再打一下关闭机关。2.有一个房间要等地上所有的地毯都飞起攻击你后门才会开，注意躲避。3.一间房子里要把所有火炉点亮，才会出现宝箱。4.要拿到大宝箱，就要从上面一层的洞穴往下跳，宝箱里是一个Moon Pearl。5.BOSS是一条大虫，弱点是尾巴，注意它被攻击后速度会越来越快，要小心。解决了BOSS后，林克终于拿到了最后一件垂饰，现在终于可以去拿Master Sword了!

林克来到了地图左上方的失落的森林（Lost Woods），注意森林中的强盗，不要被他碰到，不然……嘿嘿，森林最左上方就是存放Master Sword的地方（路上有几把假的Master Sword），找到摆放Master Sword的祭坛的上面，往下按A键（别直接在下面按，没用），终于集合了三件垂饰的力量拿到了这把剑，这时Sahasrahla通过心灵感应对林克说：“这是把光明之剑，有了它你就能够和邪恶的巫师对抗了，林克，拿起它，整个大陆的命运就掌握在你的手中了！”林克拿起这把所谓的传说之剑看了看：“不就是一把LV2的剑么，没什么特别……@#$#@$”（当满血时挥剑能放出剑气，蛮cool的）。

当林克快要离开森林时，传来了Zelda公主呼救的声音：“林克，邪恶的巫师已经派战士来到了避难所，救命~”林克一听不敢怠慢，急忙赶去避难所，只见垂死的神父躺在地上，“林克，你来晚了一步，公……公主已经被巫师Agahnim捉去了，你必须赶到城堡二楼拯救公主”说完这些话后他就断气了，



唉……可怜的人。林克赶忙来到城堡二楼的天台，可是有魔法光线挡住了去路，管不了那么多了，林克一下撞了过去（用A键撞），进入门内，一路杀到顶层（很轻松，到底是传说之剑，挥出的剑气威力巨大，注意保持满血，另外有一层的石像能推开），之间公主正躺在祭坛上，邪恶巫师Agahnim正准备对她施法“啊



哈哈哈，林克，我已经等你很久了，我要让你亲眼看到公主Zelda在你的眼前消失！！哇哈哈哈啊"接着他就施法把公主送到了黑暗世界，”七贤者的封印已经解除，恶魔力量马上会渗透到这个大陆的每一个角落，没有人能阻止我了，现在我该走了……啊哈哈哈哈"这邪恶的声音充斥在城堡的每一个角落，接着巫师就消失了。“竟敢把我的公主抢去，绝对不可饶恕，这个邪恶的老家伙，难道不知道自古邪不胜正么。”林克暗自下定决心一定要把公主救出。对着房间上方的帘幕挥剑会出现隐藏的门，进入后就能和巫师决斗了。这里注意只有挥剑反弹他的攻击才能伤害他。击败了巫师，没想到他不甘心失败，把林克传送到了黑暗世界。

林克现在站在的是在力量金字塔上（Pyramid of Power），Sahasrahla再次通过心灵感应对林克做出了指示：“你现在的地方就是Golden Land，但是因为恶魔的力量，把这块大陆转变为了黑暗世界，你现在必须拯救出7位少女来持续七贤者的封印。并且找到Golden Power，才有可能拯救光明世界，林克，去吧，我相信你的勇气和力量。”

现在地图上已经标出了第一个少女的所在地，但是先不急着去那里，现在要先去地图右上角那个有很多瀑布的区域，在一个湖里有石头围绕着的地方（一共12块石头围成圆圈，这里比较难找，细心点），往里面丢石头或树丛，那个河神会再次出现给你Quake Medallion（地震奖章）。接着去地图标记的地方，不过要先经过一个由树篱组成的迷宫，注意树篱里的隐藏路径就能通过，来到了神殿门口却不能进，这时要在树篱的隐藏路径里找一只猴子，给它10金币，然后带它来这里，再给它100金币就能打开神殿的门了，这个迷宫比较简单，应注意：1.走到箭头上能跳过陷阱。2.到达不了的水晶球可以用剑气或弓箭打开。3.一间房间里的开关要用石像把它压住。4.这次的地图要多利用炸弹炸裂缝，要多看地图（地图上有黄色地方的就表示有通路），有时一些裂缝

要勇敢地跳下去。5.有一个石头其实可以往右面推下深渊，这样就能继续前进了。6.迷宫里拿到的魔法锤能把那些挡路的虫子打掉，这样就能消灭这种怪物了。7.绿色的那个石像用弓箭射一下就会出现通路。8.BOSS的弱点是它的面具，一定要用魔法锤打，把面具打掉后就可以用剑攻击它额头上的钻石了。KO了Boss后，救出第一个少女。

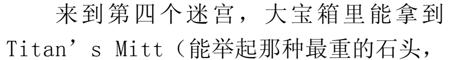
接着少女为林克标出了剩下6个少女的位置（按照正常流程应该按数字先后顺序去解救）。不过先不用急着去救，先回Kakariko村左面的小森林，里面有一个家伙丢了一个螺号（Flute），他要你帮他找到，并给了你一个铲子（用铲子铲地来找），螺号在黑暗世界的小森林是找不到的，它隐藏在光明世界的小森林内的一个角落，找到后可以去Kakariko村（光明世界）中央的那个小鸟雕像前吹响螺号，就会有一只小鸟出现，以后在光明世界林克就可以吹响螺号呼唤小鸟了，它可以载林克到8个不同的地方。另外拿到螺号的森林的左下方的一个墓碑（光明世界）上使用Mudora之书能得到一个Bombos medallion（炸弹奖章，全屏轰炸），不过要到达那儿一定要从黑暗世界的同地用魔法镜回到光明世界才行（这种方法贯穿在整个游戏中，有很多道具和地方都是靠这种方法到达的，所以要多观察光明世界和黑暗世界的地形）。然后可以去黑暗世界地图下方解救那第二个少女了，不过要进入迷宫必须在光明世界把水闸打开。迷宫不是很难，在一个宝箱里你能发现一个Hookshot（链子），对着远端的骷髅头使用，它能把你荡过去，多多使用这个道具才能通过迷宫，Boss也需要这个道具来打。之后就可以去救第三个少女了，来到光明世界的Lost Woods（拿Master Sword的那个森林），寻找魔法阵（在森林的左下角一个出口出



去用魔法锤把木桩打掉，提起石头，石头下面就是魔法阵），进入黑暗世界的骷髅森林。整个森林和地下城是连接的（从森林的陷阱或张嘴巴的骷髅头能进入，另外有一个洞穴是隐藏在树丛底下的），难度不



大，注意从天而降的大手。大宝箱里有Red Rod，用它把在方那个很大的骷髅昆虫烧了，就能进入。进Boss前的那个房间用剑挥砍树枝就能有通路出现。Boss很好对付，小心点就是了，至此第三个少女也救出了。

来到第四个迷宫，大宝箱里能拿到Titan’s Mitt（能举起那种最重的石头，迷宫里的很多石头就能举起来了），该迷宫的难点在于Boss房里没人-_-，这时要跑到上面一层，把炸弹丢到裂缝上去（裂缝被拦住了过不去，要先放炸弹然后用A键拿起炸弹再丢过去），在底层林克碰到了位假公主，然后把这可恶的假公主带到Boss房那刚才被炸裂缝所照进来的阳光里，她（它?）就会变位Boss了。K.O.了Boss后，先去村庄南面村外救那个被骷髅头捆住的家伙，然后把它带到光明世界村庄右面的铁匠家，能得到LV3的剑（要出了铁匠家再进去，他们才会帮你打剑，然后要去黑暗世界一次再回光明世界，这把红色的LV3剑就会打造完成了，Master Sword见鬼去吧）然后再回到光明世界的墓场（避难所右面，城堡上方），冲撞其中那块被石头包围的墓碑会出现一个通道，进入能得到一间Magic Cape（魔法披风，隐身），林克：“现在我可算是大魔法师了，连隐身都会了，哇哈哈哈，看看能不能来个背刺。”

第五个迷宫在黑暗世界是进不去的，林克来到了光明世界的相应地方，搬开洞穴门口的石头就能发现魔法阵，进去吧!注意：那个过去后就碰不到的水晶球，用炸弹来切换（这个谜题困扰了我2个小时……），另外要多使用链子，一间房间里石像的舌头能往下拉。大宝箱里有新盔甲（样子比原来那个难看多了），进Boss前一个房子的机关要从上一层的裂缝里推一个小石头下来盖住才能通过。打Boss时推荐使用Bombos medallion。打完后回光明世界的死亡山脉宫殿左面过桥，用Mudora之书阅读碑文能拿到Ether奖章（闪电魔法）。

在光明世界让小鸟载到地点6，然后搬起石头，进入后对着那个闪电标记使用闪电魔法就能进入第六个迷宫了，这个迷宫的难点在那4个火炉，要点燃这4个火炉，必须先把两个房间的仓库番都搞定，然后点，不然时间来不及（4个都还没点好就有一个灭了）。大宝箱里是Cane of Somaria，要利用它来制造石头压住机关。Boss非常地弱，个人认为是本作中最弱的一个。

还剩下最后一个少女了，林克的心情越来越激动，先别激动，嘿嘿，到黑暗世界的炸弹店（光明世界的林克家的相对位置）买一个大炸弹，然后把它带到黑暗世界中央的金字塔那里，把那个大裂缝炸开（途中别按A键，因为按A键



就是把炸弹放下了），进去后把弓箭丢进池塘，能换来银弓，只有它才能伤害总BOSS（另外把剑扔进池塘能换一把金黄色的LV4剑（林克：想当初我那么辛苦找Master Sword……）。

最后一个迷宫需要经过死亡山脉，用链子荡过断桥，到死亡山脉右面那部分的顶端，有3个木桩，从右下方开始按逆时针顺序用魔法锤敲打就会出现魔法阵，进入后就是最后一个迷宫了，在迷宫门口的标志上用QUAKE魔法就能进入迷宫了。进入迷宫后要对着问号用Cane of Somaria制造一个石头渡过悬崖。有两个铁球怪物的房间里要推动一个石墙会出现宝箱。大宝箱里的是Mirror Shield。BOSS的左面那个头要用冰魔法打，右面那个头要用火魔法打（推荐进入这个迷宫前买一个魔法全恢复的药水），终于，最后的少女Zelda公主也救出来了，林克终于能和大魔王决斗了!

死亡山脉上的宫殿就是大魔王藏身的地方，林克经历了那么多风风雨雨，一定能解救光明世界的!

关于空瓶：

空瓶能存放许多东西，抓来的昆虫，存放魔法药水等，游戏中一共能拿到4个空瓶，以下是得到的方法：

第一个空瓶光明世界的Kakariko村中央那个坐着的商人那儿买，要100金币。

第二个空瓶在光明世界的Kakariko村酒吧上方那个入口进入，宝箱里就是。

第三个空瓶在Hylia湖那座桥附近，和睡着的人谈话，就能得到。

第四个空瓶在黑暗世界的Kakaruiko村的铁匠屋相应位置的那个柜子里（在毁坏的建筑物那里），要把它带到地图南面沙漠里那个睡着的男人（原先不理你的）那里，让他帮你打开柜子。

关于心的碎片：

找齐4颗心的碎片就能提升一个最大HP格数，游戏中隐藏着许多心的碎片，本人找到了以下这些，如果有朋友找到其他的，请来论坛指出。

光明世界的：

1. Kakariko村左上方，从那里跳进陷阱里，用炸弹炸开裂缝，里面有一

颗。

2.Kakariko村外南方，那个墙壁有裂缝的屋子，把裂缝炸开，出去后在15秒内到达目的地就可以得到。

3.Kakariko村绿色屋顶的房子的地下室里有一颗，需要玩仓库番。

4.在你拿到Master Sword的失落的森林里，那块有3X3的正方型树丛附近，仔细寻找能找到。

5.在死亡山脉里进入第三件垂饰迷宫的必经路上有一颗。

6.在死亡山脉的第二个洞穴里有一颗（需要从上层落下）。

7.在地图右上角瀑布附近，当你学会游泳后就能到达湖泊的中央岛，岛上有一颗。

8.拿第二件垂饰的迷宫外左下方有一颗。

9.拿第二件垂饰的迷宫外东南角有一个洞穴，仔细寻找能找到一颗。

黑暗世界的：

1.从金字塔上某处掉下能找到一颗。

2.Kakariko村那个付30金币玩猜宝箱游戏的屋子里，第二个箱子里有时能猜出一颗。

3.铁匠屋外的洞穴里有一颗。

4.死亡山脉上能找到两颗。

后记& 杂谈：

也许有人会问我，问我为什么写这么一篇10年前游戏的攻略，我只想回答：真正的经典是经得起时间考验的，不用说10年，就算15年，20年，这款经典也有很多东西值得你花时间去慢慢琢磨，慢慢品味。可以说本作无论是游戏难度还是写攻略难度上都要大于GB版的同系列，主要原因在于本作的地图系统没有X，Y轴标记，要叙述清楚一个地区非常的麻烦，而本作在迷宫谜题的把握上非常的难，有时甚至令我感觉到有点变态的程度了，不过不管怎样，玩穿本作时的激动心情是玩GB版Zelda时所没有的。攻略中大部分谜题我只做了点到为止的提示，很多细节大家需要多多尝试，如果真要写一篇全步骤攻略，我看那得写10万字才够，况且如果真这样写了，本作的乐趣就根本没有了。大家游戏时切记一要细心，二要注意多多观察，当你破解一道很难的谜题时，我相信你会感到无的地兴奋的。好了，希望这篇攻略能给大家一些帮助。如有疑难问题请访问EZ论坛，我会尽量回答的，谢谢：）

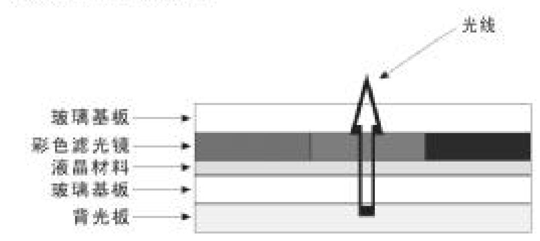
让你的GBA亮起来——GBA照明实验

GBA实在是一个好东西，不过也许我们的所有的人都已经意识到，相对于GBA强大的功能，它的最大问题就是照明问题。因为GBA没有照明功能，所以看起来很费劲，要想在光线较差的环境下轻松地玩游戏，还真不容易。不过要改变这一状况并不是一件困难的事情，我们有很多办法来改善GBA的观看效果。为此我们做了一些改造实验，希望通过这些实验能够给大家带来一些启发和帮助。

我们首先来看看不同的液晶和光线的相互关系。

透射式TFT

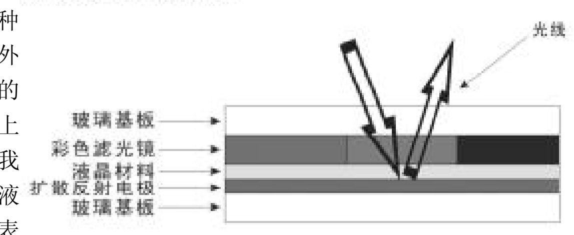
常见的笔记本电脑基本都使用的是透射式TFT，简单的来说，它通过控制像素透光或者不透光，来控制背光系统发出的光线能否照射到人的眼睛中或者透过的光线的强弱。对于这种液晶屏，必需依赖背光系统，背光系统通常由光源、背光导光板组成。光源可以是LED或者荧光管，荧光管的效果要优于LED。这种液晶屏无需依赖外界的自然光，因此无论白天或者夜晚用户都能够看到清楚的画面，不过这也决定了它的耗电量必然很大。



背光导光板是一种特殊的塑料板，它能够将光源发出的光线均匀地从一个面射出，以均匀地照亮整个屏幕。普通的塑料板，当光源（比如LED）位于一侧时，光线将从塑料板的另一侧射出，光线并不会从塑料板的顶面发出，这样就达不到照亮液晶屏的目的。导光板的四个边会反射光线，导光板的底面上还有反光层（或者是反光膜），并且在导光板上还有很多扩散点，这样当一侧的

光源发光时，光线在塑料板内部传导的过程中，遇到扩散点，光线就会向四周散射，部分光线到达四个边时，又会反射回来，再次传向塑料板内部，再次散射，如果光线射向底面，则也会反射回来。所以大部分光线最后都是从顶面射出，并且由于散射的缘故，光线也比较均匀。背光导光板由于在扩机、手机中广泛使用，因此很容易找到。

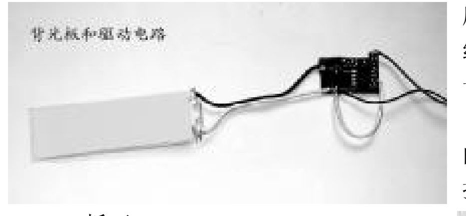
反射式TFT



反射式TFT是一种较新的技术，它是通过外界的自然光照在液晶屏的像素上，光线再从像素上反射到我们的眼睛中，我们就看到了画面。这种液晶屏有很多优点：颜色表现力丰富、自然；反应速度很快；耗电量小等众多优点。唯一的缺点是需要利用外界的自然光线，这样就限制了它在光线差的环境下的应用，不过目前已经有解决的办法。

实验之一：背光方式

由于GBA采用的是反射式TFT液晶屏，因此采用增加背光源的方式是不可行的。背部的光源将透过液晶屏进入我们的眼睛，由于背光光源的强度要远大于外界光线通过液晶屏反射到我们眼睛中的光线，因此加入背光后，屏幕上的所有图案文字都将淹没在背光的光线之中。下面我们做个实验来验证一下。



背光源选用了普通扩机或手机的背光板，驱动电路则是从一块坏扩机上拆下来的。

1.拆开GBA

要拆开GBA还要用到一件特殊的工具，“丫”字型的螺丝刀，没有它，你要卸下GBA上的螺丝的确是个难题，好在这东西并不贵。



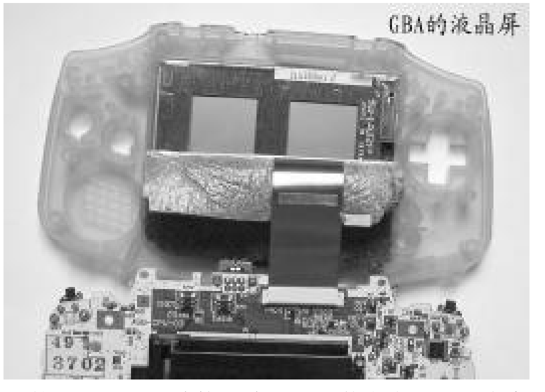
GBA背部有六个“丫”字型的螺丝，





另外在电池盒里还有一个“十”字螺丝，可不要忘了。拆下这七个螺丝，后盖就可以轻松的取下来了。

接下来要拆下主电路板，主电路板上有两个“十”字螺丝，卸下两个螺丝后，还要把液晶屏的连接电缆取下，才能取出电路板。拆下主电路板后就可以完整的看到液晶屏部分了。液晶屏后面粘了一些防震用的毛毡一样的东西，仔细取下这层毛毡，可以看到液晶屏部分被一铁壳包着，不过铁壳有两个大的窗口，透过这两个窗口，对着灯光可以看到液晶屏几乎是透明的，因为仅仅是做个实验，所以就不拆下铁壳了。



2.将背光板置于铁壳窗口的后面，然后连接好液晶屏，装上电池。当点亮背光板后，就是这样的效果。





实验之二：外部LED(发光二极管)或者灯泡

市面上销售的GBA light，其实就是普通的白色LED或者小灯泡，电源取自GBA的通讯口或者另外的电源。这样的装置非常简单，成本也非常低廉。不过效果就不敢恭维了。LED或者灯泡都是点光源，照在液晶屏上是圆型的光斑，离屏幕远了，亮度太低，离得近了，光线又无法覆盖整个屏幕，并且亮度不均匀，光斑的中间亮度高，四周亮度低。另外一个不好解决的问题就是反光，你在玩游戏的同时可以清楚地看到灯泡的影子，这些都严重影响了观看效果。


带灯的GBA放大镜


带灯的GBA放大镜实际的效果

实验之三：内部前面加LED

如果拆开GBA就会发现在液晶屏和外部屏幕之间有比较大的空隙，所以另外一种想法就是在这里加上发光管，让它们来照亮屏幕。具体的可以在液晶屏的上下两侧都加上一排LED。实际的实验结果并不理想，因为光线很不均匀，离LED近的地方，由于光线特别强，从LED直接发出的光线要超过从液晶屏反射的光线，因此近的地方屏幕上的内容根本看不清。离LED远的地方，由于光线已经衰减得很弱，从液晶屏反射出来的光线已经很少，因此同样看不清。离


LED装好的样子



LED实际的效果

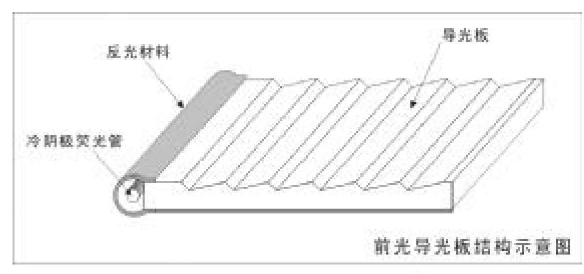


LED适中的部分，光线正合适，液晶屏上的画面很清楚。

可以得出一个结论，如果LED的光线如果能够均匀的分布在液晶屏表面，那么就能够得到清晰的画面。关键的问题在于如何让光线均匀分布。下面的实验则说明了这个问题。

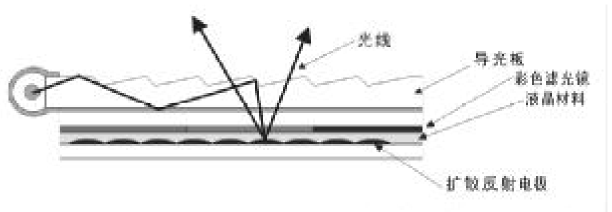
实验之四：LED＋导光板

GBA的液晶屏幕采用了反射式TFT液晶屏，这种液晶屏由于不能采用背光系统，因此只能依靠外界光线来照亮屏幕，当外界光线不是很充足时，你将无法观看到清晰的画面。实际情况也是如此，大多数情况下，我们不可能在光线充足的地方玩GBA，在暗淡的光线下，瞪大了眼睛盯着屏幕真是一件痛苦的事情。



前光导光板结构示意图

实际上并不是GBA面临这样的问题，所有的采用反射式TFT的产品都会面临这个问题。SONY开发出一种前光系统成功的解决了这个问题。这种前光系统由一个侧面的光源和一个特殊的前光导光板组成。导光板直接覆盖在液晶屏的上面（注意：背光系统是在液晶屏的下面）。



前光导光板原理示意图



这种导光板与背光系统使用的导光板有很大区别，它利用了三棱镜的原理，可令侧面的入射光线反射到下表面，然后光线从液晶屏上反射后可以透过导光板射出，这样光线就可以从液晶屏的上面照亮屏幕了，这时我们就可以看到亮度很高的画面了。

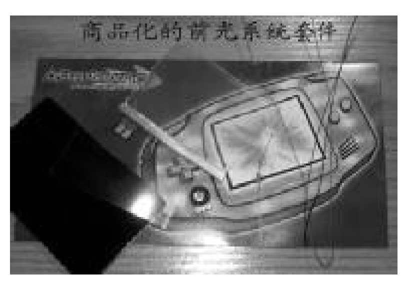

完全装好的样子

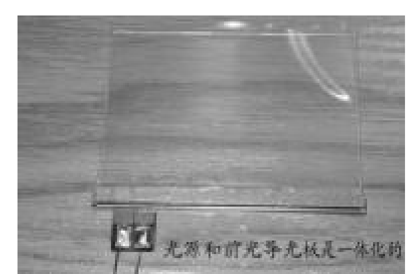
实际应用很简单，需要的材料有：前光导光板、LED若干、电阻（限流用）、导线若干。将焊好的一排LED作为侧光光源使用，LED采用并联方式，需要注意的是LED的正极在接入GBA的电源时，需串接一个限流电阻，当然也可采用小型的电位器，这样你就可以调整光线的亮度了。

将LED固定在前光导光板的侧边上。启动GBA，LED会发光，光线会均匀地照亮整个屏幕，效果非常理想。


实际的效果

最后的结论，SONY公司的方案用在这里是非常理想的，它很好地解决了GBA的反射式TFT液晶屏的照明问题，并且体积很薄，不影响GBA的外观和使用，而且如果把黄色LED换成白色LED效果会更好。遗憾的是我们现在还无法购买到在这种新型的导光板，因此还无法亲自体验一下它的魅力。不过国外已经有商品化的套件出售，如果你的荷包比较鼓的话，就可以先享受一下了。：）


商品化的前光系统套件


光源和前光导光板是一体化的



它的效果

这种商品化的套件中，光源和前光导光板是一体化的，安装起来更加方便，套件中的电阻是用来限流的，电源直接取自GBA，套件中还包括一个小型的电位器，如果用它来代替那个限流电阻的话，你还可以方便地调整光线的强弱。





GBA RGB LCD Project 简介

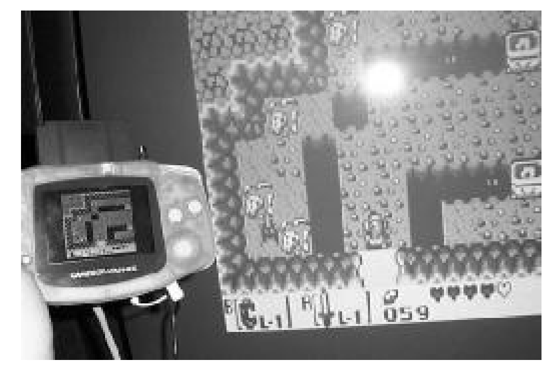
原作：Konstantin Khanyants
译文：EmuZone/Xingji Labs



前言：可以说，GameBoy Advance偏暗的反射型液晶屏是其唯一的缺点，在白天、室外的环境中使用GBA，效果还是不错的，但如果想在自己家中静静地享受GBA游戏的乐趣，那么就只能把室内所有能开的灯全都打开，就这样还不保证一定能看清GBA屏幕上的图像。作为深爱GBA的玩家，绝大多数人选择了默默忍受这种痛苦。本文是国外玩友所创，记述了其经3个星期努力，彻底将GBA改头换面，一举解决了屏幕太暗的问题，这篇文章给予我们的，不仅仅是对改造后GBA的惊羡，更加令我们感动的是其不屈不挠勇于向困难挑战，并最终取得胜利的精神……

“必要性、开始和思考”

在2002年4月，我产生了一个改善GAME BOY ADVANCE的液晶屏幕的亮度和增大尺寸的想法，因为这种游戏机的屏幕亮度使得它几乎无法在室内光线的条件下使用。而不久前Innovation公司正好发布了他们的GBA电视适配器，这种装配在GBA背面的玩艺儿可以把GBA的游戏画面通过AV或S端子传送到电视机上去显示。



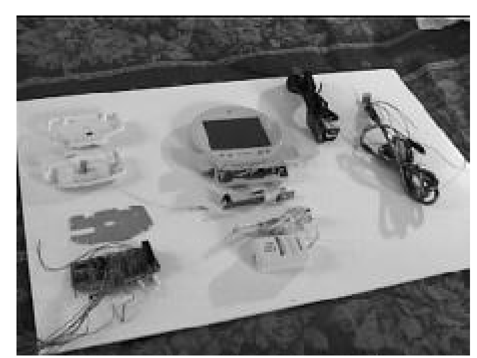


（图上页）用这个适配器在20寸彩电上虽然大概可以得到比标准GBA屏幕尺寸大6倍的画面，但是电视屏幕上的GBA游戏画面那个难看哟！我怀疑这种GBA电视适配器其实能输出高质量的RGB信号给计算机彩显或者是索尼的PSONE便携液晶显示器，但一来我自己没有这种GBA电视适配器，二来也觉得自己的想法有点不着边，所以也就放弃了。我开始思考用合成视频信号去驱动PSONE的液晶屏，但是很多的噪点和其他一些画面干扰和视频信号混在一起，阻止我的计划发展。大约一个月以后，我在雅达利实验室通讯板上看到关于让GBA电视适配器产生高质量的RGB信号的信息。RGB输出是最好的选择，它把视频信号分成了红、蓝、绿、同步合成四路来进行传输，信号几乎没有衰减。如果让GBA电视适配器发出RGB信号，可能能够在电脑显示器上显示出水平合成15KHz的图像。我立刻开始思考我所知道的现在使用RGB输入的液晶显示器，很快找到了一个合适的选择：索尼的PSONE便携式液晶显示器，它是专门配套PSONE游戏机的，摆脱了电视机的束缚，用户就无需局限在家里玩PS游戏了。（如左图）一直以来我的最大兴趣都在于计算机图像及相关的应用，所以我自然地想到改善GBA掌机的显示效果和音效，于是我开始了长达三个星期的研究、改造、连线、焊接和其他一些为实现我的最终目的所必须作的工作。



“设计”

我首先制作了一条连线测试显示和利用它测试Rayman Advance在这两种不同设备上工作的情况。RGB连接可以工作但是画面非常刺眼。我设计了几



种不同的组合PSONE LCD和GBA TV适配器的方案，有的LCD在TV适配器的上面，有的却相反。（如下图）无论如何，我希望能够组合得更合理和美观。我还提出了更复杂的设计:将其中一个想办法放入另一个的外壳里。后来我综合各种设计，制作了一块金属背板来连接TV适配器和LCD,并尽量保持原型。我保持了LCD上的四组标准连接口，移除了AV输入端口，以两个单独的电源适配器来代替这个位置。我决定在LCD 的电源接口输入9V的直流，这个电源接口也同样适用于TV适配器，此外再没有空间预留电池位置了，除非有9V、1000 ma的充电电池。最后我改造LCD的两边“耳朵”使形状更适合连接TV使配器。经过加热、切割、焊接、打磨，最终在一地的塑料碎屑中我完成了改造，我所设计的标准组装方法是看起来大致GBA在TV适配器的前面而LCD在最后部。我设计制作的这套MiracleRay系统，在完全实现我最初的想法的时候，保留了GBA、TV适配器、PAOne LCD各自的能力，在需要的时候，也可以简单地拆分开，成为独立的三件设备。MiracleRay系统在输出GBA游戏图像到电视上的时候，于GBA屏幕上仍旧可以正常显示。当不使用TV适配器的输出图像放大功能，我们可以从PSONE LCD上获得大约相当于1.15倍标准GBA屏幕大小的图像，如果使用放大功能，则可以获得1.5倍大小的画面。由于PSONE LCD不象GBA的屏幕是反射型，而是背部有灯管的透射型，因此有着很好的亮度和对比度，通过RGB输入的信号清晰稳定，色彩还原真实，所以在PSONE LCD上玩GBA游戏获得了极佳





的效果。

"拓展"



最初我设计MiracleRay系统只是为了能够让GBA在室内光线较暗的情况下也可以正常的使用，当然，在汽车上通过车载直流电源的驱动MiracleRay系统也一样有着良好的表现。一个标准的PSONE LCD AV电缆可以用在MiracleRay系统的AV端口可以正常输出AV信号、S端子信号、RGB信号到其他的比如电视机等设备，即使PSONE LCD是关闭的。



"使用印象"

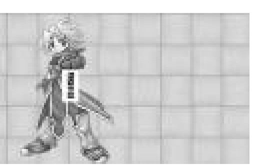
使用者第一印象总是惊讶于GBA游戏在PSONE LCD上的高亮度、高对比度和艳丽的色彩。

使用者在电视和PSONE LCD之间会选择在PSONE LCD上玩游戏，因为PSONE LCD有更高亮度和更多的细节。



使用者喜欢开启TV适配器上的放大开关以得到LCD上放大的满屏画面。使用者把在MiracleRay上玩游戏比作蜜蜂扑到蜂蜜上一样——色彩绝对鲜艳，简单而舒适的操控。当握住MiracleRay的时候，丝毫不影响GBA的L、R键（上图）。





模拟地带 FAQ

责任编辑：GOUKI　　　　读者和编辑交流的俱乐部

编辑的话：

本期读者的回函非常踊跃，可以说让身为编辑的我非常欣慰。自己参与制作的杂志得到广大读者的认可自然是努力奋斗的目标，可是从众多读者的回函中，也让我感到身上的担子并没有想象的轻松。读者固然会给出很多鼓励与肯许，但是自然也会看到很多出于善意的意见或者批评。作为刚刚起步的杂志，存在着各个方面的不足并不为怪，凭借我们的热忱和努力，以及众多读者的支持，我相信我们能够把模拟地带办成中国最强最棒的模拟器专题杂志。而且我们会坚持我们的路线，以专业性强，及时性高，可读性好为指导原则。同时也要请所有关心模拟地带杂志的读者一如既往的继续支持我们的工作：您的鼓励和肯定，永远是我们的动力源泉，您的希望和要求，永远是我们的努力目标，您的批评和建议，永远是我们改进的方向指标。

本期责任编辑：GOUKI

北京　　　　王化仪

我很喜欢你们新增的OST栏目，各种游戏音乐让我很满足，也省了我不少的银子。望贵刊越办越好。

背景　　　　史一凡

世界杯之后的几期，不妨加强一下足球游戏的份量……希望以后可以为我们这些读者带来更精彩的内容和更有趣的游戏，多谢！

山东　　　　宗绪东

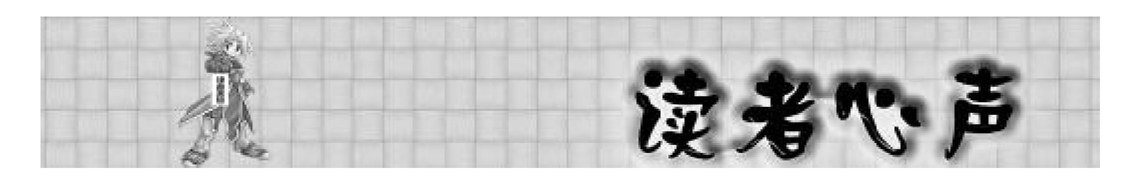
在市面上的模拟器杂志忠，我更喜欢贵刊，因为她的教程，她大容量的光盘……她细致周到，慷慨大方。十块？确实超值！

吉林　　　　候喆

随着时间的推移我们越来越熟悉了，衷心的向编辑部的全体同志表示感谢，谢谢你们在模拟事业上作出的贡献。

河南　　　　张元斌

GBA rom的收藏全集想到不错啊！对于我这样喜欢收集rom的人来说真的



很方便。我是一个模拟器玩家，也仅仅是一个玩家。尽管我已经拥有了大部分主机可是我还是很喜欢模拟器这种形式。这使我不单纯的停留在玩游戏这个层次上，可以让我对游戏制作方面有个比较清楚的了解。而且模拟器所提倡的创造DIY精神，这正是我们所生活的这个大世界所缺少的。

广东　　　　李强

通过模拟器我们增长很多以前单靠玩得不到的知识，大家都说玩乐中可以学习。我想模拟器就是这样的吧～！愿更多人都来玩模拟器，都喜欢模拟器。

山东　　　　赵一军

希望《模拟地带》能长期为广大读者服务，地带杂志中的内容和光盘中的游戏都很适合我。

Q：吉林　　　　黄健仁

各位好，小弟在此先行礼了。我在玩WinKawaks的时候很多Rom都不能使用，但是同一个Rom我使用NeorageX玩就完全没有问题。我很喜欢收集Rom，下载这些东西花费了很多时间。一定要帮助我！谢谢。

A:模拟地带

呵呵，朋友有困难咱要是不帮，那还是人吗？（宁财神）^_^实际上NeorageX的推出时间比WinKawaks早很多，而且它不需要专门的RomDat文件即刻运行。而WinKawaks使用的最新的RomDat文件，如果你的Rom不能在WinKawaks上面使用，那一定是和这个RomDat的Crc标准检查有冲突。所以这里我推荐你去下载一个Romcenter来，用它检查后，缺少什么补什么就可以了。而且最新的Rom比以前的在某些地方还要好一些，因为以前很多Rom都是Bad Dump版本。

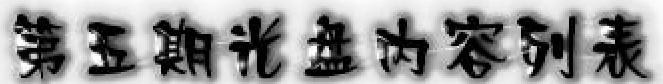
Q：南京　　　　蒋风

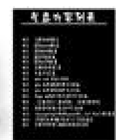
你们好，初次给你们写信提问问题。我在Win2000下面玩ePSXe没有问题，而使用WinME的时候总是不能正确地找到Cdrom，提示错误。不知道什么原因，我试着重新安装过系统，总是刚刚安装好可以正常使用，但是使用一段时间后ePSXe就不能设置，这是怎么回事？望解答。

A：模拟地带

这个问题可能是你安装超级解霸或者是一些刻录软件、虚拟光驱造成的。推荐你去下载最新的Aspi光驱驱动即可解决类似的问题。PS：这样的问题是由于刻录软件的DriectCDrom驱动造成的，下次遇到类似情况也可以这样解决。







光盘内容列表：

emu目录下：

/arcade	目录	最新街机模拟器
/mame	目录	最新mame模拟器
/fc	目录	最新FC模拟器
/gba	目录	最新GBA模拟器
/n64	目录	最新N64模拟器
/ps	目录	最新PS模拟器
/ps2	目录	最新ps2模拟器
/sfc	目录	最新SFC模拟器
/romtools	目录	最新ROM管理工具
/tools	目录	光盘必备工具

rom 目录下：

/cps2	目录	本月最新的CPS2游戏
/gba	目录	本月最新的GBA游戏
/mame61rom	目录	MAME V0.61 全套游戏
/SEGA32X	目录	Sega Super 32x 全套游戏
/合金弹头4	目录	合金弹头4
/中国龙2	目录	中国龙2
/汉化游戏	目录	最终幻想6汉化测试874版 [屎王]

文章相关目录：

/GBA ROM整理工具	目录	包括文章所有介绍的GBA ROM整理工具
/PS模拟器记忆卡工具	目录	内附文章所提到的PS模拟器记忆卡工具
/狼之烙印	目录	狼之烙印游戏，出招表，录像
/塞尔达传说	目录	塞尔达传说

模拟地带

读者回函卡
（总第5期）

读者个人资料

姓名：____________ 性别：______ 年龄：________

通信地址：

邮编：__________ 电话：

E-MAIL: ________________ QQ#

您的学历：________________ 您的游戏龄：

您喜欢的游戏类型

主视角射击 □ 策略类 □ 冒险类 □ 养成类 □

桌面益智类 □ 模拟类 □ 射击类 □ 动作类 □

角色扮演类 □ 体育类 □ 竞速类 □

杂志 + 光盘调查

- 您是通过什么渠道获得《模拟地带》杂志？

  书报摊 □ 朋友介绍 □ 其他 □

- 是什么因素促使你购买本期刊？

  价格 □ 内容 □ 封面吸引 □ 其他 □

- 您对本期杂志的封面是否喜欢？

  非常喜欢 □ 喜欢 □ 一般 □ 不喜欢 □

- 本期封面文章标题是否吸引你？

  是 □ 否 □

- 您对本期杂志的排版是否满意？

  很满意 □ 满意 □ 一般 □ 不满意 □

- 您对本期杂志的光盘是否满意？

  很满意 □ 满意 □ 一般 □ 不满意 □

- 本期杂志您最喜欢的栏目：
- 本期杂志您最喜欢的文章
- 本期杂志您最讨厌的文章：

建议心得

编辑部互动调查

您认为本光盘是否有增加掌机专栏必要呢？

是□ 否□

感谢您积极填写我们的调查问卷!

请您按如下地址寄出

编辑部E-Mail:emuzone@hotmail.com

地址：北京市海淀区增光路45号中国工运学院《模拟地带》编辑部

邮编：100037